Não vendemos assinaturas

R$ 2,90

Venda somente em banca

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

BIO HAZARD: CV - DC
MARIO ARTIST - N64
HERCULES - N64
E MUITO MAIS

TECH ROMANCER
MAIS UM GAME ORIGINAL DA CAPCOM PARA DREAMCAST

FEAR EFFECT
A EIDOS MOSTRA SEU TRUNFO NO PLAYSTATION

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 52
R$ 2,90

escala
PROGAMES

CHRONO CROSS

SUNRISE HEROES

GABRIEL KNIGHT 3

BASS MASTERS 2000

CHRONO CROSS
UM RPG DE PESO

MAIS PERSONAGENS E MUITA DIVERSÃO

STREET FIGHTER

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
O DREMCAST GANHA SUA VERSÃO

ISSN 1413-1471
9 771413 147002 52

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: Você pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Cordenação Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Homero Letonai
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

A SQUARE DO NOVO MILÊNIO

Provavelmente no momento em que esta edição da **Gamers** chegar às bancas a Sony já terá lançado no mercado a sua máquina de jogos definitiva (por enquanto), o tão esperado Playstation 2. Você já pode contar com uma matéria especial sobre o console para as próximas edições. Entretanto, o destaque aqui é outro: nossa amada e idolatrada — salve, salve! — Square Soft, uma das melhores, senão a melhor, produtora de RPGs de todos os tempos. Em 29 de Janeiro, em Tóquio, a Square realizou uma convenção especial, designada Square Millenium, o evento que mostraria **Final Fantasy IX** ao mundo e outros lançamentos do novo milênio (a se iniciar em 2001, bem dito!). Até aí tudo bem, mas a softhouse surpreendeu a todos ao trazer, além de FFIX, **Final Fantasy X** e **XI**, além do sistema **PlayOnline**! E, como não poderia deixar de ser, a **Gamers** preparou uma cobertura completa do evento para você, na especialíssima seção Game News.

Ok, deixe-nos adivinhar: você não é muito fã de RPGs, certo? Sem problemas! Nesta edição trazemos outros ótimos lançamentos. Para Dreamcast as excelentes conversões de **Soul Reaver** e **Undercover AD 2025**, que foram lançados inicialmente para PS e N64 respectivamente, sem mencionar o enigmático **Secret of the Seven Mansion** e as loucuras ao som do Offspring de **Crazy Taxi**.

Para PS ainda temos o ótimo **Bio Hazard - Gun Survivor**, para você tirar o pó de sua Light Gun guardada no fundo do armário; o novo e arrasante **Road Rash - Jail Break**, e, para aqueles que sentiam a falta de um bom puzzle, **Magical Drop F**.

Mas se você prefere deixar os consoles caseiros de lado, temos também dois interessantes títulos de tiro em primeira pessoa na seção Multimídia: **Mortyr** e **Descent 3 - Mercenary**. Para arcades, finalmente os golpes de um dos mais arrasantes games de luta da Namco, **Tekken Tag Tournament**, para você já aquecer as juntas para o PS2.

Assim, sem mais demora, vamos ao que interessa: os games!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

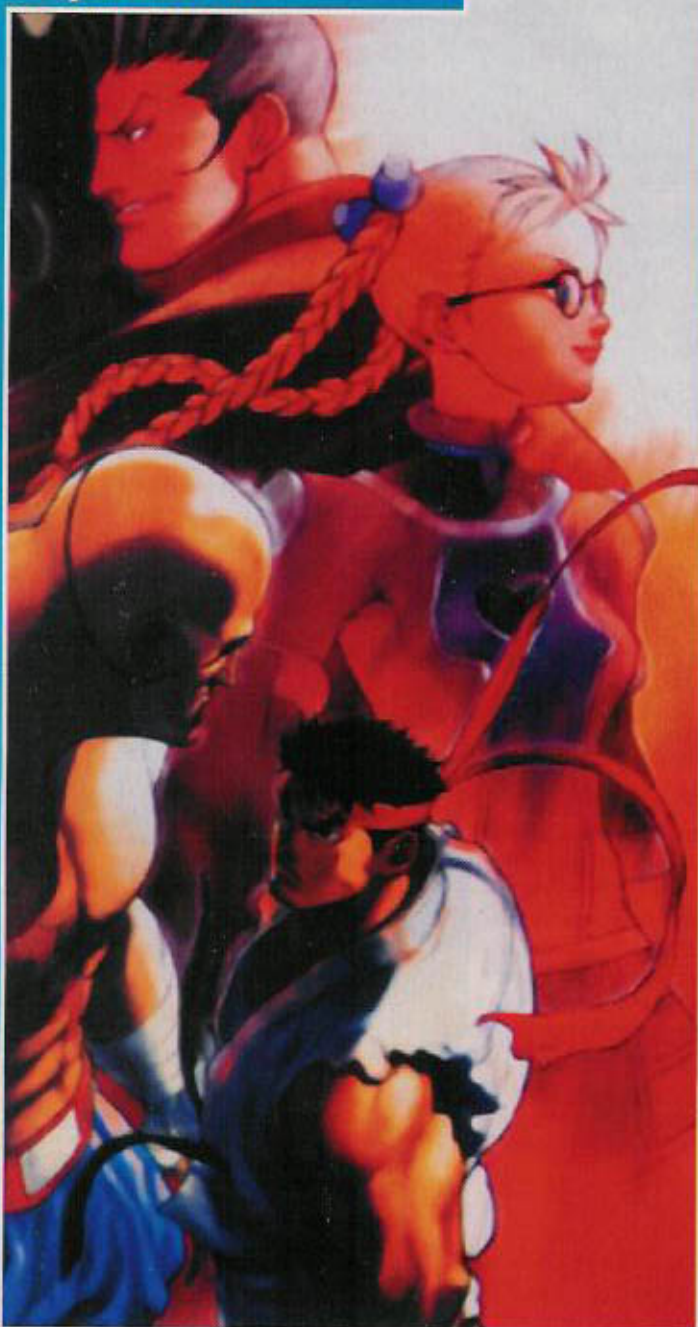
Sr. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 52

Mais de vinte lutadores 3D para você!

Street Fighter EX 2 Plus Página 54

SEÇÕES

GAME NEWS Página 07

ESPAÇO DO LEITOR Página 15

PRÓ DICAS Página 20

ÍNDICE

SEÇÕES

PRÓ DICAS — Página 26

A produtora de animes Sunrise aposta em um magnífico RPG que une seus heróis favoritos!

O bom e velho banco imobiliário para competir com Mario Party?

PS — Página 32

Gosta de golfe mas não quer coisinhas engraçadas para atrapalhar seu jogo? Então tente este.

N64 — Página 38

A terceira aventura do detetive particular Gabriel Knight agora num universo 3D!

DC — Página 40

Um dos mais esperados lançamentos da Square arrasa no PS!

Chrono Cross 32

PC — Página 46

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

Quando a Nintendo anunciou que seu add-on, o 64DD, iria conter espaço gravável em sua grande capacidade de armazenamento, rapidamente ficou claro que alguns aplicativos curiosos estavam a caminho. Com gêneros originais como Pokémon Snap e Kyojin no Doshin, já não era surpresa que a Nintendo estava para trazer de volta um dos aplicativos mais amados da época do Super NES: Mario Paint. Só que agora é chamado de Mario Artist & Camera (antes chamado de Mario Artist: Picture Maker), e recebeu várias melhoras durante o seu caminho.

O mais interessante, é que enquanto o jogo continua sendo um lançamento junto com o 64DD no Japão, sob o nome Paint Studio, a Nintendo of America pretende trazer Mario Artist para o mercado americano no formato cartucho, possivelmente com um chip de S-RAM de extrema capacidade embutido para gravar os dados. Usando tanto o direcional analógico ou o Mouse da Nintendo (a ser lançado), é possível até quatro aspirantes a artistas pintarem seus próprios desenhos ao mesmo tempo, jogar mini-games (o mata-moscas faz um triunfante retorno em 3D) e brincar com as cenas de vídeo poligonal.

O poder gráfico superior do chip do Nintendo 64 habilita uma vasta seleção de cores e a grande capacidade de armazenamento do 64DD — ou o grande cartucho previsto (cogita-se um cart de pelo menos 40MB, ou 320 Megabits, para a versão americana) — dão a você uma tonelada de imagens prontas para você adicionar em sua própria ilustração. Você irá achar cenas de jogos da Nintendo como The Legend of Zelda, Wave Race, Pokémon ou Mario e um monte de artes de personagens e cenários de fundo. Para ajudar aqueles que não têm grande talento com pintura, a Nintendo adicionou alguns elementos extras, encontrados normalmente apenas em programas gráficos avançados de computador, como filtros e pincéis diferentes com texturas distintas. Selecione a sua imagem — ou parte dela — e aplique efeitos como "emboss" para dar um visual metálico, ou transforme toda a imagem em uma pintura de aquarela.

Mario Artist & Camera é quase como uma versão simplificada do Photoshop, que é muito usado para ilustrações profissionais e propagandas. É claro que Mario Artist não é controlado por menus retráteis no estilo Mac. Todas as ações e ferramentas são acessíveis a partir de barras de menu do lado esquerdo e direito da tela (você também pode escondê-las). Por exemplo, você pode rapidamente escolher as cores (ou ajustar o brilho, saturação e contraste), escolher entre oito tipos de pincéis, escolher funções (como círculo, quadrado, linha) e acessar todos os tipos de menu de manutenção de dados. Sempre que você quiser dar uma olhada nas partes mais complicadas de sua criação, simplesmente selecione a ferramenta Zoom e aumente a visualização, aproximando um ponto específico.

Mas nem tudo é sobre imagens paradas. No modo de animação 2D, você pode pegar as suas imagens e alinhá-las em uma seqüência. Fazendo cada imagem um pouco diferente, você pode criar a ilusão de animação ao colocá-las em seqüência e deixar o Picture Maker rodá-las. Ajuste a velocidade até você gostar, e então salve.

Ainda há mais... Lembra das imagens 3D daquele aplicativo de animação 3D chamado Creator, anunciado anos atrás para N64 e depois desaparecido? Bem, aparentemente todo o projeto Creator foi incluído em Picture Maker em certo ponto, incluindo o criador de polígonos 3D. O jogador pode brincar com cenas de vídeo 3D poligonais, mover-se por elas e até mesmo pintar texturas e aplicá-las nos modelos poligonais. Há toneladas de cenas poligonais já prontas, incluindo dinossauros gritando em um ambiente pré-histórico e peixes nadando.

Já que Mario Artist é feito especialmente para o 64DD, tudo pode ser gravado diretamente no disco, sem precisar de um Memory Pak — pelo menos na versão japonesa. Além disso, o Mario Artist Communication Kit, já incluído, permite que você salve os dados em um disco separado e depois carregue-os em um outro programa do Mario Artist. Para a versão americana, um grande chip S-RAM sem dúvidas será necessário para armazenar toda esta informação.

Então para que serve a palavra Camera no título do jogo? Bem, graças a alguns periféricos inovadores, você poderá importar suas próprias fotos ou seqüências de vídeo para o jogo. O aplicativo que trabalha em conjunto com Mario Artist, Talent Maker, permite usar fotos como texturas de rosto para modelos poligonais — mas Mario Artist & Camera vai um pouco além. Você pode usar imagens importadas (através da Game Boy Camera e o Transfer Pak, ou pelo Capture Catridge, a ser lançado) exatamente como qualquer outra imagem ou textura. Quer ver a cabeça do seu pior inimigo grudada na bunda de um dinossauro? Sem problema. Mario Artist & Camera é, obviamente, totalmente compatível com o Talent Studio — então você pode pegar suas criações e importá-las para o outro programa.

Mas o que tudo isso tem a ver com games? "Nada", você pode pensar; mas na realidade tem. Se a Nintendo continuar com algumas das idéias planejadas para o futuro, então Mario Artist poderá ir muito além do popular Mario Paint do Super NES. Você não apenas poderá trocar dados entre os diferentes aplicativos da série Mario Artist, mas também há planos para permitir aos jogadores colocar as melhores imagens no sistema de rede da Nintendo, o Randnet Network. Uma versão final do Mario Artist para 64DD foi recentemente exibida na Nintendo Spaceworld '99 (confira a cobertura do evento na Gamers Nº 44), mas a versão americana em cartucho não estará pronta até o final deste ano. Vamos esperar que a Nintendo anuncie rapidamente seus planos definitivos para Mario Artist.

TECH ROMANCER

Capcom

Luta - GD

Previsto para janeiro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Quando você pensa nos novos games de luta da Capcom, você logo começa a pensar em Street Fighter III, Street Alpha 3, Marvel Vs. Capcom 2, Power Stone 2... mas certamente não pensará em Tech Romancer. Em primeiro lugar, este é o nome mais estranho que alguém poderia pensar em um jogo de luta. E em segundo, se ele é legal, porque não está rolando nos fliperamas mais perto de você?

Bem, quanto ao nome não há o que discutir. E é incompreensível o fato deste game não ter chegado aos arcades ocidentais. Ele já foi lançado no Japão utilizando a placa System 11 e já fez um grande sucesso por lá. O fato é que Tech Romancer é um dos jogos de luta mais originais desde Power Stone, e um dos mais divertidos... Jogando este game pela primeira vez, você se sente como se estivesse jogando um clássico da Capcom pela primeira vez. Ele parece tão... novo.

O jogo, conhecido no Japão por Kikaioh, leva Cyberbots para uma arena 3D, apesar desta analogia parar por aí. Tech Romancer oferece batalhas entre Mechs com um sistema de quatro botões: um botão para a defesa, dois para ataque e um para pular. Você pode fazer os seus Mechs realizarem vários movimentos com seqüências e combinações de botões, e ainda tem disponíveis esquivas, quebras de defesa e ataques finais super ultra poderosos.

Isso parece coisa comum, mas não é um game para jogadores casuais. A Capcom introduziu algumas características novas, muitas em volta do fato de você estar controlando uma máquina gigante de 500 toneladas, e não um World Warrior do tamanho de um ser humano.

O primeira grande mudança vem na barra de energia, ou na falta dela, melhor dizendo. Cada Mech em Tech Romancer tem uma barra de dano, exibida como uma barra vertical nos dois lados da tela - isso realmente substitui as barras de energia. Ao invés de diminuir conforme seu Mech recebe golpes, a barra de dano vai se enchendo lentamente, e você perde a batalha quando a barra chega ao topo. A Capcom implementou um pouco a idéia do dano permitindo que você repare um pouco do dano recebido simplesmente ficando afastado da batalha e esperando um pouco. A parte do dano que pode ser restaurada após receber um golpe é representada como uma porção amarela na barra de dano, e se você se afastar da batalha por alguns instantes, a área amarela automaticamente já começa a ser reparada. Se você receber dano, a parte amarela é instantaneamente transformada em dano irrecuperável. É parecido com os games de Crossover da Capcom onde você escolhe a sua dupla: uma porção da energia do personagem se recarrega na medida que ele está fora do combate, mas pára de recarregar quando ele volta para a luta.

Os próprios estágios também refletem o fato de que você está controlando robôs gigantes. Assim como em Cyberbots, você pode ver dezenas de casinhas e obstáculos perfeitos para serem esmagados. Você pode usar os obstáculos maiores como escudo para os ataques de seu oponente, mas o propósito real dos obstáculos está na área dos itens. Quando você quebra ou explode um obstáculo, pode sair dele um item, o qual pode ser usado apenas na batalha, ao toque de um botão. Os itens que aparecem são unidades de recuperação de dano, upgrades de defesa e ataque, upgrade de arma e upgrade de velocidade. Você pode guardar 5 destes itens. Mas cuidado, se você levar um ataque forte de seu adversário, você perderá tudo.

Finalmente, mais um elemento foi adicionado: a armadura de seu Mech. A Armadura é calculada em uma escala de porcentagem, e reduz o efeito dos ataques. O nível da armadura é reduzido enquanto você bloqueia. E você deve tomar cuidado quando a sua armadura chegar a zero, pois o próximo ataque o mandará pelos ares.

Acima de tudo isso, a Capcom foi além, colocando uma grande quantidade de personalidade no game revelando não só os Mechs, mas também os seus pilotos humanos. E nós estamos falando de personagens no estilo Anime tipo A, com um enredo de fundo e histórias individuais. A Capcom realmente parece se importar com a personalidade de um jogo.

Conheça o elenco de Tech Romancer:

DIXEN: A última e mais avançada arma mecanizada feita pelo governo. Este robô é equipado com um arsenal de armas de curta a média distância, juntamente com um canhão fixo de longa distância capaz de acertar os inimigos de longe. O piloto é o garoto Naket Farland, de 16 anos de idade, nascido em 1º de fevereiro.

WISE DUCK: Isso é que é nome! Wise Duck é um robô de armadura feito para o chão que tem um artilharia pesada capaz de fazer um alto dano no oponente. Infelizmente, ele não pode pular, mas as armas e defesas poderosas compensam esta deficiência. Wise Duck é pilotado por um grupo de pessoas: Arvin (23 anos), Gonzales (45), Thomas (28), Ricky (25) e Herman (27).

RAFAGA: Este Mech é a última arma tecnológica das Forças Aéreas. Ele possui três formas de ataque diferentes. O modo Fighter é um modo aéreo usado para atacar do alto. O modo Solider foi feito para lutar no chão no estilo mano-a-mano. E finalmente o modo Spinner é uma combinação dos dois outros modos. Rafaga é pilotado por Simon Harvard, de 26 anos.

DIANA 17: Outro nome maluco. Este Robô foi construido para acabar com a ambição do chefe corrupto, e é um tipo de mistério. Ela luta com graça e estilo, e tem uma grande agilidade no ar. Pilotada por Reika de 17 anos.

TWINZAM: Este robô foi feito com uma mistura de dois jatos aéreos de ataque para formar um super robô, e tem a habilidade de alternar entre duas diferentes formas, cada uma com atributos especializados. O piloto de Twinzam é Yumeno Daichi, de 16 anos.

BOLON: Este robô tem as mãos em forma de bolas que servem como martelos. Bolon foi criado por uma garota talentosa que usou seus poderes mágicos para formá-lo juntando itens usados e peças de metal velho. O nome desta piloto é Pollialm De Pollintein, de 8 anos.

Need for Speed: Porsche Unleashed

Electronic Arts / Eden

Corrida - CD

Previsto para março de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★★★☆

Todos que gostam de um bom game de corrida, ao menos uma vez já jogou algum Need For Speed nestes últimos cinco anos. Após originalmente desenvolver o game para 3DO, a Electronic Arts rapidamente trouxe este jogo para quase todas as outras plataformas. Bem, se o seu desejo pelos melhores carros esportes do mundo continua imbatível, você está com sorte. A EA e o seu Need for Speed está de volta com o seu 5º título, Porsche Unleashed, para PlayStation e PC. Desta vez a EA está se concentrando na licença do Porsche, que tem estado no esquecimento desde que a Sony assegurou a licença exclusiva para o seu jogo Porsche Challenge. Agora que a fabricante de Stuttgart está mais uma vez livre para licenciar seu nome e carros, esta licença irá receber um tratamento real da EA com um jogo de corrida só de Porsches. O jogo traz carros da história de 50 anos do Porsche, e você poderá controlar carros como o Roadster 356 de 1948 e o novo 996 Turbo. Outros carros lendários desta linha também estarão disponíveis.

Somando-se ao desejo de controlar estas máquinas tão procuradas, haverá novos elementos de jogo que o recompensam por tirar o máximo desempenho de seu carro. Um novo modo de missão irá recompensá-lo por fazer manobras de alta velocidade como giradas de 360º e medir a sua performance quando a polícia chegar em cena. Um modo que vai adicionar bastante Replay Value é o Career, onde você ganha dinheiro para comprar e melhorar carros. Fatores como "oferta e procura" e até inflação irão determinar o preço e valor dos carros. Você também vai precisar reparar e manter o seu carro, já que a arquitetura do game permite dano nos veículos. Dano contínuo no seu carro irá afetar a direção e a performance, então será necessário consertos para manter seu carro em boa condição de rodagem.

Os jogadores poderão curtir partidas de até 4 pessoas via Multi-Tap. Você pode correr por cinco países diferentes com uma série de variações feitas graças ao novo sistema de segmentação baseado em grade que a EA criou para permitir mais de 40 visuais diferentes. A EA quer criar uma sensação mais realista, oferecendo várias rotas pelas cidades. Além disso, a EA está cogitando a adição de novos modos no estilo de 4 jogadores, apesar de dois, Capturar a Bandeira e Perseguição, já estarem confirmados. O game contém uma arquitetura física de quatro pontos que irá exibir as diferenças sutis entre os carros.

Mais de 50 modelos diferentes de Porsche irão aparecer na versão PlayStation, e cada carro irá trazer um piloto poligonal, que vai reagir realisticamente às condições de direção. As condições de tempo irão afetar a direção e performance, e pela primeira vez na série Need for Speed, você poderá dirigir modelos conversíveis com a capota baixada. O game também irá conter um extensivo arquivo de vídeos detalhando o legado de 50 anos do Porsche.

Pelas primeiras imagens e informações que nós temos do jogo, podemos dizer que o sistema é o mais completo da série até aqui. Tudo se movimenta em um frame rate bom, e os efeitos especiais ainda precisam ser implementados. Contudo, esta é ainda uma versão preliminar, e muitas coisas ainda precisam ser balanceadas para o sistema de jogo.

O jogo está programado para ser lançado no PlayStation e PC em março, e fãs casuais de corrida e principalmente os aficionados por Porsche terão algo especial em suas mãos.

PULSION: Este Mech é meio-robô, meio-alien, especialista em "space karate", uma forma avançada de artes marciais . Pulsion alcançou um status lendário por salvar a Terra da destruição iminente. Pilotado pelo heróico personagem Kai, de 33 anos.

G. KAISER: O nome deste robô é literalmente o Rei das Máquinas (o nome Japonês é Kikaioh - que também é o nome do jogo no Japão). G Kaiser possui poderes descomunais e é feito de um metal altamente avançado, dando grande poder para a armadura. Como todos os games precisam ter um personagem principal, G Kaiser recebe este papel. O piloto deste robô é Junpei Todoroki, de 16 anos.

O que é realmente legal sobre o elenco é que as histórias dos personagens são contadas em animações de tempo real antes das lutas, enquanto os personagens se interagem. Na versão Japonesa, muitos dubladores famosos fizeram os diálogos; mas ainda não há nada certo quanto à versão americana.

Não, Tech Romancer não é um Soul Calibur em termos de gráficos, mas a Capcom usou algumas qualidades do Dreamcast para fazer alguns efeitos agradáveis e uma boa taxa de frames por segundo. E também na versão do Dreamcast há muitos Extras aqui e ali, incluindo Data Box, na qual você pode ver artworks e enredos dos personagens, e Animation Box, na qual você poderá conferir várias cenas de animação feitas à mão específicas para a versão Dreamcast. Estes modos podem ser habilitados jogando no Hero Challenge Mode (um modo no qual você luta contra 12 oponentes), ou jogando o mini-game do VMU chamado Love and Punch.

Acredite, este é um jogo de luta brilhante, e é muito divertido de jogar no modo Single ou Multiplayer. A versão japonesa do game já deve estar rolando, enquanto a Capcom promete o game americano para o mês de abril.

Biohazard: Code Veronica (conhecido como Resident Evil Code Veronica aqui no ocidente) se passa 3 meses após o final dos eventos de Resident Evil 2, com o jogador mais uma vez no controle de Claire Redfield. Após voar para a Europa para investigar o desaparecimento de seu irmão Chris, Claire é seqüestrada e levada para uma ilha onde alguns amigos familiares começam a aparecer.

O jogo virá em dois GD-ROMS e irá trazer uma pequena modificação do sistema Zapping de Resident Evil 2. Você poderá jogar com um personagem diferente em cada disco, com a história de cada um interagindo e afetando a história do outro. Os dois personagens em Code Veronica serão Claire Redfield e seu irmão, Chris Redfield. Há dez grandes áreas desta vez, e o tamanho do jogo será de 50 a 100% maior que Biohazard 3 do PlayStation. Uma novidade à série que Code Veronica traz, é que agora os personagens podem carregar uma arma em cada mão, e eles podem atirar em um inimigo ou mirar em dois ao mesmo tempo. Juntamente com Claire e Chris, há rumores de que alguns velhos personagens também estejam presentes.

Code Veronica começa com uma das mais belas seqüências em CG – tão boa quanto as melhores já produzida pela Namco ou Square. Primeiro você vê Claire sendo perseguida por um helicóptero descarregando vários tiros de metralhadora nela (a cena parece ter sido tirada do Exterminador do Futuro 2). Então ela executa uma seqüência de movimentos que parecem vindos diretamente de um filme de John Woo: ela solta sua arma, pega-a de volta acima do chão e atira em um tanque de gasolina que vira uma bola de fogo.

Então o jogo de verdade começa. Claire se encontra em uma cela, quando um homem cheio de cicatrizes vem para libertá-la. Ela deixa a cela e vai à procura de seu irmão. Claire não anda mais que alguns metros (em um cemitério, para sua sorte) e depara-se com uma barreira de zumbis que tentam morder seu pescoço. Quando escapa dos zumbis, ela chega em uma área cheia de labirintos para explorar na ilha. Na primeira hora de jogo, você corre por construções, encontra-se com fogo, cruza uma ponte e entra em grandes mansões.

Quanto aos gráficos do jogo, devemos dizer simplesmente um "Ohhh". Code Veronica traz uma novidade que vai além de todos os outros títulos da série: todos os cenários são totalmente feitos com polígonos em tempo real, permitindo que a câmera se movimente, seguindo a ação e proporcionando ângulos dramáticos, como uma visão em primeira pessoa. Há uma possível mudança nos ambientes como tetos desabando e pilares caindo. Veronica também utiliza alguns efeitos do hardware do Dreamcast, como luz e sombra dramáticas, e a pele dos personagens tão bem feitas que você não consegue ver os cantos serrilhados dos polígonos. Por exemplo: o isqueiro de Claire realmente ilumina a área em volta dela em tempo real, e os efeitos são muito bons. Quando tiros são disparados, as explosões também afetam a luz. Uma cena contém uma lâmpada balançando no teto que parece assustadoramente real. A Capcom também incluiu áreas com esquemas de câmera no estilo Silent Hill (a câmera se movimenta pelo lugar para mostrar algumas cenas horríveis). Isto realmente adiciona muito para um jogo de Survival Horror.

Em matéria de som, isso é puro Resident Evil. Qualquer um que tenha jogado os games anteriores (você não jogou?) irá se sentir em casa, é tudo igual. O jogo oferece algumas músicas misteriosas pelo caminho, e as vozes são todas no estilo de RE (ou seja: desajeitadas e com dublagem não sincronizada, mas ainda assim boas).

Pelo que estava disponível no demo jogável que acompanha Biohazard 2 do Dreamcast (lançado no início de dezembro/99), nenhum fã poderia estar mais feliz com o jogo — ele vem como uma perfeita nova adição.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

Titus / Player 1

Ação/RPG - N/A

Previsto para 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★☆☆☆☆

A Titus parece ter um mercado certo quando o conceito é heroismo. Com Superman, Xena: A Princesa Guerreira, e Hercules sob sua licença, os proprietários de Nintendo 64 não terão problemas quando forem salvar o mundo. A menos que a empresa francesa faça o mesmo erro duas vezes, Hercules: The Legendary Journeys deve se sair bem melhor que a atrocidade do video game que foi Superman: The New Superman Adventures.

Hercules é baseado no seriado medieval que segue a mesma linha de Xena: A Princesa Guerreira (outro game da Titus lançado em dezembro) que se tornou extremamente popular, inclusive nas telas nacionais. Mesmo o ator principal Kevin Sorbo deixando o seriado de lado para fazer um filme para o cinema, os fãs do programa poderão reencenar algumas da emocionantes aventuras e talvez até sentir um pouco do humor da série que fez todo este sucesso.

O título, em bom andamento na fase de desenvolvimento, traz características tanto de adventure quanto de RPG. Nascido como o poderoso filho de Zeus, o nosso herói deve libertar o seu pai das garras do seu tio malvado Ares, o Deus da Guerra, e banir alguns dos desagradáveis Titans de volta para o lugar de onde eles nunca deveriam ter saído. Ao longo da jornada, Hercules vai encontrar alguns de seus amigos do seriado como Iolaus e Jason. Haverá oportunidade de Hercules interagir com outros personagens, não apenas socá-los. Provavelmente ele terá que usar um pouco de diplomacia e conversar quando chegar em algumas vilas e encontrar-se com habitantes, viajantes e ogres aleatórios.

Hercules está sendo desenvolvido pela Player 1, o mesmo time por trás de Robotron 64 e Milo's Astro Lanes. Ambos os jogos têm o mesmo problema de extrema mediocridade sem nada que segure a atenção do jogador. Com o desastre de Superman ainda em suas costas, um outro jogo horrível poderia danificar a reputação vulnerável da Titus.

Havia rumores de que a Titus estava produzindo games de RPG baseados em Xena e Hercules que, de algum modo, poderiam ser combinados entre si. A idéia seria ter um game para Xena (ou Hercules) onde você poderia melhorar o seu personagem e salvá-lo em um Memory Pak. Este personagem poderia então ser transferido para o mundo de Hercules (ou Xena) e seguir com suas características neste outro mundo. Assim como no seriado de televisão. No entanto, não há confirmação de que Hercules: The Legendary Journeys seja este RPG, e nem há evidencia alguma de que a Titus pudesse realmente ser capaz de fazer um jogo tão complicado e improvável. Tais games seriam lançados bem no final de 2000, já que Xena Warrior Princess: The Talisman of Fate é um game de luta e não RPG.

Hercules pode ser um bom game de adventure 3D se a Player 1 seguir os passos deixados por títulos que chegaram antes como The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Muitos proprietários de Nintendo 64 reclamam da falta de títulos voltados para o público mais velho, e aqui está um que não tem desenhos pintados com cores brilhantes, mas ainda será um desafio trazer o seriado medieval de televisão para um game 3D.

Confira algumas das características prometidas para este título da Titus para Nintendo 64:

• Assuma o controle dos heróis lendários Hercules, Iolaus e Serena the Golden Hind, enquanto eles cruzam a Terra à procura de artefatos mágicos para impedir que Ares execute o seu plano diabólico.

• Utilize atributos únicos de cada personagem. A força de Hercules permite que ele pegue grandes objetos e jogue em seus inimigos - e isso inclui outros oponentes atordoados! A natureza ágil de Iolaus permite a ele entrar em lugares inacessíveis a Hercules. E a boa mira de Serena no arco, faz dela a pessoa ideal para ataques de longa distância.

• Solucione puzzles e complete buscas para reunir os artefatos mágicos necessários para impedir Ares.

• 12 mundos 3D exclusivos para explorar na antiga Grécia. Uma jornada desde a ensolarada cidade portuária de Porticus até as geladas montanhas de Alpsius. Explore as florestas infestadas de bandidos de Traycus, ou o celestial Monte Olimpo.

• Um sistema de combate complexo permite ao seu personagem esquivar-se lateralmente e bloquear ataques inimigos.

• Lute por sua vida contra monstros terríveis em cinco arenas diferentes como o Labirinto do Minotauro.

• Pegue poções para desferir magias poderosas contra seus inimigos. Receba a ajuda de personagens da famosa série de TV como Aphrodite e Salmoneus.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Eidos / Crystal Dynamics

Ação - GD

Previsto para 25 de janeiro nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

"Oh por favor! Ajude-me bondoso senhor!!"
"Sim, eu já vou lhe ajudar. Ajudar você a morrer um pouco mais rápido."

Quem poderia se esquecer da experiência, do poder nítido que foi Legacy of Kain? Este conto do despertar de um vampiro para ganhar forças e conseguir a dominação global foi um dos melhores momentos da história do jovem PlayStation, e os jogadores que tiveram o privilégio de assumir o papel do anti-herói neste RPG nascente ficaram espantados ao saber que a continuação lembraria mais um Tomb Raider do que o seu predecessor.

Contudo, quando a Crystal Dynamics lentamente começou a revelar os detalhes do game, parecia que ela ia penetrar no gênero e atravessar a maioria dos games de ação e adventure do PlayStation com a maior facilidade. Finalmente chegando ao PC e PlayStation na metade de 99, Legacy of Kain: Soul Reaver realmente revelou-se como uma completa experiência de narração maravilhosa, gráficos soberbos e uma reunião de buscas interessantes e puzzles para completar, colocando-o com justiça acima do resto em muitos aspectos. Para a sorte dos jogadores de Dreamcast, os possuidores destes "outros" sistemas não terão toda a diversão, já que a Eidos finalmente confirmou que Raziel está preparando a sua chegada ao console, na terceira versão de seu game. As primeiras informações e imagens você já conferiu na Gamers Nº 46, e agora a nova versão de Soul Reaver está de volta às nossas páginas para mostrar como está se saindo.

E quem é este tal de Raziel, o protagonista sem rosto? Bem, acredite ou não, ele começou pelo lado errado da lei, e agora quer acertar as contas com seu velho mestre. Como você pode ver, Raziel já foi um amigo e compatriota do corrupto e maléfico Rei dos Vampiros, Kain, mas agora está por baixo devido a uma pequena "evolução" que deu asas a Raziel (ele tomou um Red Bull?). Em uma fúria de ciúmes, Kain arrancou fora as novas asas de seu servo, e o jogou no abismo das almas perdidas. Percebendo que isso poderia ser suficiente para iniciar uma "rebelião silenciosa", Kain retornou para oprimir os nativos. Mas como em todo bom jogo, nem tudo estava acabado. Uma força obscura conhecida como The Elder reviveu Raziel para que ele se tornasse o seu sugador de almas e destruísse os cinco clãs de vampiros de Nosgoth. Alimentando-se das almas de suas vítimas, o herói decaído concorda em fazer o seu retorno para o mundo real para acabar com a raça dos vampiros por toda a eternidade. A vingança contra Kain está em suas mãos.

Falemos do jogo. Em primeiro lugar, o game é rápido. O frame-rate melhorou muito desde a última vez que o game foi exibido (na versão Beta demonstrada em nosso preview anterior), e aqueles que jogaram a versão PC ficaram impressionados com o ritmo do jogo, que facilmente superou a versão do Windows. Isto é mais notável nas partes de combates, que cai para um doloroso ritmo de câmera-lenta no PlayStation, mas mantém-se frenético no DC. Em termos de como isso afeta a jogabilidade, não apenas os combates ficam mais intensos, mas também ajuda a dar ao game um melhor senso de reação.

Outra área em que você vai notar uma grande diferença é tanto na qualidade e na implementação geral das texturas do game. Apesar da Eidos afirmar estar longe da versão final, os inimigos parecem muito mais nítidos que na versão PlayStation, e isso inclui também modelos poligonais com formas mais definidas. A forma melhorada de Raziel foi implementada, e supera até mesmo o avanço visual da versão PC sobre o PlayStation. E o que é melhor, isso não se limita ao modelo de Raziel, mas também será o caso de cada objeto no jogo.

No entanto, o verdadeiro avanço visual não está nos personagens do jogo, mas na maneira como ele brilha através dos ambientes que chegam perto da perfeição, os quais sofriam de grandes problemas de textura. A iluminação é um dos exemplos deste avanço visual, muito mais brilhante nesta versão, e muitos fãs da versão PlayStation ficarão boquiabertos com este aspecto do jogo. A arquitetura adornada por esta iluminação agora é bem suave em todas as faces com estruturas sólidas e nenhuma emenda visível, e você terá mais do que uma chance adequada de admirar os visuais, graças a alguns recursos. Isso mesmo, a neblina foi reduzida, e agora está nos ambientes mais para criar uma atmosfera sombria do que para esconder as limitações do hardware.

E por que não? Quando tem um mundo tão inovador e envolvente como este que a Crystal Dynamics criou em Nosgoth, você certamente gostaria de mostrá-lo em um console como o Dreamcast. E acredite, este game realmente sabe como exibir seu conteúdo. A arquitetura e os efeitos sonoros são combinadas para gerar uma sinfonia de atmosfera raramente capturada em um ambiente de vídeo game, e o resultado é realmente de inspirar espanto. Mesmo a versão PlayStation mostrou bastante cuidado e preocupação da produtora, e a versão Dreamcast conseguiu dar uma melhorada necessária em tantas áreas de importância que instantaneamente coloca Soul Reaver à parte como um dos títulos de console mais atmosféricos já produzido. Entre a incrível interação com o ambiente e a natureza violenta do combate, você não consegue outra reação senão ficar impressionado.

Esta versão apresentada pela Crystal Dynamics ainda precisava de muitas melhorias visuais prometidas para a versão final, que ainda está programada para final de janeiro. Ainda há outros elementos previstos, como suporte para VMU. Entre modelos melhorados de personagens e efeitos visuais aperfeiçoados, esta será provavelmente a melhor versão de Kain.

FEAR EFFECT

Eidos / Kronos

Adventure - 4 CDs

Previsto para fevereiro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

O grande trunfo da Eidos para este ano é um game de ação/aventura. Em conjunto com a Kronos, a mais nova aventura da Eidos traz para o PlayStation um visual e sensação completamente diferentes, algo que não há no console há um bom tempo. Originalmente conhecido como Fear Factor, o agora chamado Fear Effect da Eidos volta ao estilo de animação que fez de Dragon's Lair um título tão intrigante, mas a jogabilidade está mais para um novo game de adventure 3D.

Criado exclusivamente para o PlayStation, Fear Effect está sendo produzido pela Kronos (Cardinal Syn, Dark Rift, Vermin), que está em muitos aspectos se desviando de seu caminho original. Feito por fanáticos por animes (animação japonesa), a Kronos está pegando animação fluente direto do disco do PlayStation para criar um efeito vivaz e ágil que é difícil de não notar. Cada cena é iluminada por luzes sombrias das cidades, objetos que se movem e uma atmosfera que não pára. O efeito é sutil, mas trabalha para a vantagem do jogo porque esta é uma aventura lenta e cheia de puzzles, que necessita a atenção, o tempo e os neurônios do jogador.

O Enredo

O cenário lembra muito as histórias Cyber Punks, do tipo que foi popular na metade dos anos 80. Uma jovem mulher com o nome de Wi-Ming Lam, a filha do presidente de uma grande organização na futurista Hong Kong, fuglu. Um ex-empregado da companhia traiu seus superiores e juntou-se a uma organização do submundo, uma espécie de máfia, chamada The Triad. O traidor encontrou a garota e agora está pedindo o resgate. O pai de Lam ofereceu uma grande recompensa a um grupo de mercenários para recuperá-la. O jogo começa quando dois mercenários voam para o prédio de Lam para começar a aventura.

Isso, no entanto, é apenas o começo. Com 4 discos, Fear Effect é constituído por quatro grandes localidades, cada uma em um disco. Os seus mercenários começam a aventura na cidade futurista perto do edifício de Lam, mas continuam movendo-se para River Settlement, uma sinistra vila suspensa em uma densa floresta tropical; segue para o restaurante (ou sinistro-mercado-negro-que-abriga-viciados) da Madame Chen, e finalmente para uma quarta localidade, que ainda não foi revelada. A área final, a qual a Eidos pediu não quer revelar ainda, é um mundo fantástico como você nunca viu antes. Vamos apenas dizer que é exatamente o contrário de tudo o que um ocidental poderia esperar de um certo lugar em nossa mitologia e história.

A Kronos tem algo em suas mãos com Fear Effect. Algo grande. Esta aventura não é construída simplesmente de padrões conhecidos de Resident Evil para jogadores iniciantes se divertirem, trazendo um grande visual e muito sangue. Fear Effect é uma mistura nunca vista de influências orientais e presunções ocidentais, que se colidem e desdobram-se através do ponto central do jogo — a história. O presidente da Kronos, Stanley Liu, explicou as suas intenções para uma multidão de jornalistas que visitaram a Kronos durante a exibição de Fear Effect. Já que a tecnologia tornou o PlayStation velho, e a janela de oportunidade para os games passou, apenas uma coisa nos resta, e isso é o impacto emocional da história. Este é o aspecto mais importante do game, do qual toda a tecnologia, personagens, ação, puzzles e aventura são gerados. Pelo demo de duas horas exibido, Fear Effect tem uma história fenomenal, a qual foi descrita apenas em partes neste preview.

Personagens Múltiplos

Primeiro, os jogadores começam com Hana, uma heroína das ruas, cuja história da vida vai sendo revelada com o desenrolar da aventura. Assim como os freqüentes heróis trágicos dos filmes e livros contemporâneos, Hana é uma anti-heroína, que pode agradar, mas não oferece muita empatia. Muito diferente de Lara Croft, Hana é sombria, de aparência asiática, é magra mas sem nenhuma parte do corpo avantajada. Apesar do estilo anime, ela é uma personagem mais realística que Lara Croft. Os jogadores vão conhecê-la intimamente. O quanto intimamente? Bem, em uma cena, você pode vê-la se trocar e colocar uma roupa feita para seduzir homens (mas apenas sua silhueta é visível)... É uma roupa bem pequena e sensual que deixa muitas partes de seu corpo à mostra. As outras cenas? Vamos apenas dizer que você VERÁ muito mais dela, assim como em animes e quadrinhos.

O mais interessante é que o jogador não apenas tem a chance de jogar com Hana, mas também com mais dois de seus parceiros mercenários, Deke e Glas. A história muda enquanto o jogo coloca você em uma direção e de repente muda para outra. A história de cada personagem é contada ao decorrer do jogo, e cada um tem uma série de prioridades sensivelmente diferentes que podem ser diferentes do objetivo principal do grupo.

Fear Meter

Indo um pouco mais contra os padrões de produção de um jogo, os jogadores da aventura da Kronos não podem encontrar simples power-ups. Você pode achar armas para pegar, mas não energia. O que isso significa? Digamos apenas que o seu personagem pode se machucar... Sim, a Eidos e a Kronos têm mais coisas guardadas para você do que podemos revelar.

Mesmo assim, podemos revelar o Fear Meter (Medidor de Medo). Ao invés de serem machucados, os personagens podem encontrar mais ou menos medo. Esta pequena inovação, que pode ou não fazer uma grande diferença na maneira que você joga, parece ser legal. O que nós normalmente chamaríamos de "Medidor de Energia", em Fear Effect é chamado de "Medidor de Medo". Em um extremo é uma completa falta de confiança — medo total — e no outro é confiança total — nenhum medo. Na confiança total o jogador terá um campo de visão mais amplo, e poderá ver e atirar em mais inimigos. Quando estiver completamente assustado, o jogador pode levar um tiro e morrer com uma única bala.

Com Hana e seus amigos à procura de uma pequena garota que segura o segredo de todas as coisas em seus futuros, estes personagens devem agir com força e inteligência. Usando movimentos furtivos, esconder-se e fazer mortes silenciosas vão recompensar o jogador com um aumento em seu Medidor de Medo. Mas os velhos tiroteios nunca ficam superados, e em alguns casos, você vai explorar locais com uma arma em cada mão, encarando até três ou quatro inimigos ao mesmo tempo. A mira é automática, e os alvos são seguidos assim como em Tomb Raider. E, ainda bem, os personagens não irão sofrer com as mudanças de câmeras. Quando uma câmera muda, os inimigos não poderão mais atacá-lo, e você também não poderá afetá-los.

Adeus Load Time

Fear Effect parece levar o paradigma de Resident Evil a uma direção completamente diferente, e melhora a aventura em maneiras tecnologicamente impossíveis sem vídeo e áudio fluente. Fear Effect usa vídeo e áudio totalmente fluentes, de maneira que a informação vem diretamente do CD enquanto você o joga, ao invés de carregar cada nova sala na memória RAM anteriormente. Isso significa que novas salas não terão nenhum load time. Nenhum. Tudo bem, um. No começo da fase, o jogador terá um load time. Mas isso é tudo. E ainda assim, isso é ótimo. Os cenários são feitos de cenas pré-renderizadas feitas a mão e contêm muitas partes de movimentação em tempo real, luzes brilhantes, engrenagens que se movem, NPCs completamente poligonais, etc.

Programado para o início de 2000, Fear Effect vem com 4 CDs e vai garantir cerca de 30~40 horas de diversão.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ
DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ________________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS
Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 52

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

BIO HAZARD - RANMA - NEON GENESIS EVANGELION

Olá rapaziada da Gamers! Tudo bem com vocês? Esta é a minha última carta deste ano para vocês... mas no ano que vem tem mais encrenca! E será em "Dobro". Este ano foi super legal! A Gamers evolui, eu apareci na revista... Espero que no ano que está prestes a nascer, vocês continuem assim e melhorem sempre! Bom, mais chega de blá, blá, blá e vamos aos games! Estou louca para jogar SNK vs Capcom! Esta MARAVILHA deve ser d+!!! Eu sempre brincava falando que a Mai brigaria com a Chun-li, o Ryu e o Kyo e agora será verdade!! Estou super feliz!! Bom já que não tenho o Dreamcast vou ter que me viciar no fliperama... mas vocês já repararam como é difícil encontrar garotas nos fliperamas? Quando eu não tinha o PlayStation, eu ia direto nas máquinas jogar Tekken, Street e TKOF! E sempre estou eu lá, solitária e viciada!!! Claro que meu irmão ia de guarda-costas!! Mas voltando aos jogos, este novo Fatal Fury - Mark of the Wolves, eu não gostei! Eles tiraram todos os personagens que eu gostava! Como podem tirar a Mai!! Ela é a melhor! E o Terry Bogard? Estou MUITO brava com a SNK!! Estes dias em Bio Hazard 3 consegui pegar ou melhor "comprar" todas as armas para Jill com os mercenários!! Deu um pouco de trabalho mais foi divertido! Peguei também a segunda arma com o Nemesis, pois a Eagle 6.0 eu já havia conseguido antes de vocês falarem! Agora fiquei brava com a Capcom naquele modo o Epilogue, a minha amiga tem a versão americana e ela me falou tudo que está escrito lá, e eu não gostei! Prá mim deixou pontas. Por exemplo, no epilogue do Cris, no final um narrador fala: "E Cris nem imagina que sua irmã foi raptada", porque a Claire seria raptada? E a Ada? Não tinha morrido? Em seu epilogue ela fala que ainda tem contas a acertar com a Umbrella... e o do Leon? Credo, o Leon deixou o governo judiar da Cherry!! Nunca pensei que ele fosse capaz de fazer isso... e a Cherry que todos os dias repete para si mesma que a Claire irá voltar para pegá-la! Eu fiquei revoltada!! O Leon tinha que fugir com a Cherry e DESTRUIR a Umbrella lá na Europa! Que raiva que eu fiquei desse epilogue... Sem contar que não apareceu o Carlos!! O que será que aconteceu com ele?! Deviam ter falado, oras!! Mais agora vamos a outra polêmica, vocês viram que andam proibindo jogos violentos?! Por enquanto não proibiu nenhum que eu goste. Olha, os fãs de Duke Nukem, Doom e Mortal Kombat que me desculpem, mas eu odeio os jogos americanos!! E não vou com a cara destes jogos! Mas isso é um absurdo, e quem gosta? Se os jogos influenciassem mesmo as pessoas, já imaginou quantos milhões não sairiam matando por aí?! Isso é um absurdo! O pior é que daqui a pouco não poderíamos jogar a não ser esses que não tenha porrada ou sangue e que tragam uma lição de moral como: "jogar lixo no chão é feio..." o que eles querem?! Deveriam todos os fãs de video game reunirem-se e mostrar que video game é só uma diversão e não é que porque o jogo seja violento que vai sair matando... Perguntas: **1º)** Bio Hazard Gun Survival para ser jogado é necessário a pistola? Ou pode ser jogado com o Joystick normalmente? (é que estou a fim de comprar e preciso saber, pois não tenho a pistola) **2º)** Vocês sabem quantos jogos de Ranma ½ existem para o PlayStation? **3º)** Existe o jogo do Evangelion para Saturn? Como é o estilo? A gente joga com os Evas? Há cenas em anime?! **4º)** Existe muita diferença de Bio Hazard 3 para Resident Evil 3? Tipo, incluíram mais cenas em CG, o modo mercenário mudou algo?... Vou terminando aqui, desejando a todos um ANO NOVO repleto de alegrias, sonhos e esperanças. Mil beijos da leitora e amiga.

SÃO PAULO - SP | ALINE M. SANTOS

Olá, Aline, Tude bem conosco. Nós agradecemos pela carta toda decorada e pelo cartão de natal que você nos mandou, mesmo ela tendo chegado BEM atrasada! Thanks! Agora, quanto à freqüência de garotas nas casas de Arcades... Bem até que hoje em dia não é tão difícil encontrá-las. Existem algumas "histórias românticas" por aqui que se iniciaram nesses ambientes. Aliás, nós mesmos fazemos questão de ir devidamente acompanhados E, não raras as vezes em que nos deparamos com jogadoras melhores que muitos marmanjos que se gabam de suas habilidades (sniff...). Isso talvez esteja acontecendo por que, felizmente, aquela fama ridícula de "Ponto de Maloqueiros" que os mais velhos colocavam nos fliperamas tem desaparecido gradativamente de uns anos para cá. Ah, e você não gostou do novo episódio de Garou Densetsu? Então aqui vai uma notícia que pode mudar a sua opinião: Terry Bogard estará presente no game, e vestindo a jaqueta da Blue Mary! Além disso, é bom que algumas sagas se reciclem. Afinal de contas, viver para sempre de Ryu e Ken seria extremamente chato... Aliás, falando em Ryu, Ken e Capcom, nós publicamos as traduções dos Epilogues na edição 49. Talvez por alí você compreenda um pouco mais sobre os motivos reais dos personagens. Quanto a Carlos, pode-se dizer que a vida de um mercenário dá guinadas constantes e que não poderiam ser retradadas bem por um simples epilogue. Mas então chegamos ao ponto culminate da história: a proibição dos jogos. A todos aqueles que acusam o governo de tal ato, resta-nos dizer

BIO HAZARD - RANMA - VIOLÊNCIA NOS GAMES

BIO HAZARD - RANMA - NEON GENESIS EVANGELION

que estão todos errados. A verdadeira mente por trás desta decisão é a mídia, instrumento capaz de derrubar poderosos e erguer multidões, que agora volta suas atenções a um assunto de importância duvidosa, que já se prolongou em demasiado. Tudo por 1º) o acusado ser um estudante de medicina, a quem todos acreditam ter de ser o exemplo da perfeição humana, e 2º) por terem encontrado uma cópia de Duke Nuken 3D nos computadores. Meras hipóteses sem fundamento, enaltecidas por uma mídia inescrupulosa. Se, ao invés de Duke Nuken 3D, encontrassem uma fita do anime Ghost in the Shell, não resta dúvida de que a represália sem fundamento cairia sobre tais tipos de animação, o mesmo podendo ser dito quanto aos RPGs caso um livro de Vampire: The Masquerade estivesse presente. Games, RPGs e animes são todas formas de entreterimento, e nada mais, servindo para diversão. Elas influenciam tanto quanto a televisão, filmes ou quadrinhos. Em outras palavras, apenas aqueles de força de vontade muito baixa sucumbem a estas influências. E ainda há mais: todos os dias centenas de assassinatos ocorrem nos bairros mais pobres da cidade, sem que sequer a polícia dê atenção. E então surge a questão: será que estes infratores sofreram algum tipo de influência através dos filmes ou games? Pouco provável, devido ao baixo poder aquisitivo do meio em que vivem. A violência é algo que está dentro de nós desde tempos imemoriais, um instinto que aprendemos a controlar. Entretanto, essa tolerância à violência se difere de época para época. Na iminência de adentrar o novo milênio em 2001, já não estamos mais em um mundo em que as pessoas se suicidam ao ler O Sofrimento de Werther (de Goethe), muito menos em um mundo em que o medo de ser levado para a fogueira nos obrigava a aceitar a tudo e a todos. Como diria o sábio filósofo (na verdade o Batman... Mas serve!), "Antes, nós COMBATIAMOS a violência. Hoje, nós podemos apenas MINIMIZÁ-LA". São fatos que ocorrem ocasional e inevitavelmente em qualquer época, o que torna este barulho todo completamente inútil. E, enquanto a mídia se importar tanto com a fama e deixar em segundo plano o compromisso com a verdade — essência do verdadeiro jornalismo —, a sociedade não pode adotar a postura atual de tomar como verdades absolutas tudo que é divulgado por este veículo. Esta é a nossa opinião quanto ao assunto. e agora vamos às suas perguntas: 1º) como a maioria dos jogos de tiro, muito provavelmente você também pode optar por usar um joystick ao invés da pistola. Mas é sempre bom ter uma destas para maior agilidade. 2º) Apenas um, o Battle Renassence, um game de luta poligonal. 3º) Existem vários games de NG Evangelion para Saturn, uma vez que a Sega havia comprado a Bandai. São vários tipos que variam de Taipei (aquele jogo chinês) a filmes interativos e simuladores de encontro. Em nenhum deles você controla os Evas diretamente, mas estão todos repletos de seqüências de anime. Se você prefere ação e fidelidade ao anime, então prefira a versão N64. 4º) Não, nenhuma. São apenas conversões, nada mais.

EVANGELION 2nd Impression

? MAIS DÚVIDAS SOBRE O PS2

Olá pessoal. É a primeira vez que escrevo, e como minha letra não é das melhores, resolvi digitar a carta por computador mesmo. Bem, mas vamos ao que interessa, as perguntas: 1º) Assim como perguntado na edição nº 46, os CD's de PlayStation 2 funcionarão no antigo PlayStation? 2º) Existem jogos de PC que funcionam no PlayStation? Existe algum arquivo que o CD de PC não tem? 3º) E os periféricos (Controles e Memory Cards) do PlayStation 2 funcionarão no PlayStation? 4º) Na edição nº 44, vocês disseram que no Brasil, o PlayStation 2 só chegaria em junho/ julho (disseram que o Brasil estava fora da festa) afinal quando o PlayStation 2 chegará no Brasil? Por enquanto é só. Saúde e paz, o resto, a gente corre atrás.

BRASÍLIA - DF — EDSON P. DA SILVA

Fala, Ed, beleza? Bom, só uma pergunta: como você espera que sua letra seja das melhores se é a primeira vez que você escreve? Quando a gente aprende a escrever é natural que nossa mão, não acostumada com o hábito da escrita, não crie "aquelas maravilhas da caligrafia". Mas, com o passar do tempo, você vai se habituar e sua letra vai melhorar. O conselho é jamais desistir, treinar sempre e não se acomodar com o uso da digitação. Mas vamos às suas perguntas: 1º) Não, somente o contrário, onde o PS2 adotará automaticamente o sistema de 32-bit quando ler um CD de PS. 2º) Não novamente. Da mesma forma que CDs de PS não funcionam no Saturn, que os de Saturn não funcionem no de 3DO, e assim por diante, o sistema utilizado é completamente diferente. O que mais se aproxima disso atualmente é o Sega Dreramcast, que funciona com sistema padrão Windows CE e terá versões simultâneas de PC e DC. 3º) Errou novamente! Os periféricos não serão compatíveis. O PS2 adota automaticamente as funções do Dual Shock quando funcionando com um game de PS. 4º) Oficialmente ou extra-oficialmente? Oficialmente, trazido pela Sony do Brasil e tudo mais, talvez nunca. A Sony decididamente afirmou que não trabalhará com o sistema de vedeo-games no Brasil. Agora, extra-oficialmente você pode encontrar em algumas lojas especializadas ou importadoras pouco depois do lançamento. Claro, o preço será meio salgado, mas são ossos do ofício.

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Race*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony PlayStation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Ridge Racer Type 4*
Quesito: Melhor tempo no circúito Heaven and Hell

Os Recordes

Os melhores tempos dos games da edição passada.

Sony PlayStation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 - Nemesis (Normal)*
1º - Luís H. Faloni (1:07:13, Rank A)
2º - Marcílio C. Lins (1:31:41, Rank S)
3º - Joacir P. Souza (3:13:21, Rank A)

Nintendo 64

Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

BIO HAZARD 3... NOVAMENTE!

E aí pessoal da Gamers? Tudo beleza? Bem, pra começar, eu não tenho esperança alguma que essa carta seja lida, nem ao menos que ela chegue aí na redação da revista (vocês sabem, o correio brasileiro é uma mer... melhor não falar nada, né?). Quero que saibam que sou leitor novato, comecei a colecionar da 44 em diante. Comprei o jogo Resident Evil 3: Nemesis (versão americana) e usei a estratégia que está na nº 45 e fiquei com algumas dúvidas. **1º)** Porque quando eu fui para o bar e não derrotei Nemesis lá, junto com Carlos, ele começou a me perseguir em todo lugar? **2º)** Quando fiz final (o primeiro) não apareceu nenhum epílogo, só mostrou a chave da loja de roupas e o jogo dos Mercenários. **3º)** Como eu consegui fazer acid e fire rounds sem usar a pólvora C? **4º)** Na hora das escolhas, o que acontece se eu não escolher nada? **5º)** No jogo dos Mercenários, Nemesis aparece. Porque ele me ataca se eu não sou um membro da S.T.A.R.S.? **6º)** No final do jogo a cidade de Raccon é destruída, isso quer dizer o fim da série R.E.? Bem por isso é só, até mais galera!

PHILIP U. S. COELHO — TABOÃO DA SERRA - SP

*Tudo bem, Phil? Mas que mau humor é este? A vida é uma droga, os correios são uma mer..leca, os bebês evoluem... Mas ainda assim estamos aí, de pé e respondendo as suas perguntas! Quem diria, hein? E nunca é tarde para começar! Dizem que as coisas boas da vida só ocorrem nesta idade (seja lá ela qual for...). Também esperamos que você continue um booom tempo em nossas páginas. Mas vamos às suas perguntas! **1º)** Vai ver esse tal Nemesis tomou umas a mais e, no meio do porre, resolveu ir atrás de umas minas. Como não tinha nada melhor, ele foi atrás da Jill mesmo — como dizem, não existe mulher feia; é só você que não bebeu o bastante. Mas, falando sério, a maioria das vezes que você encontra Nemesis é dada a opção de enfrentá-lo ou fugir. Caso você o enfrente, ele ficará atordoado e você ainda poderá pegar alguns pedaços de armas poderosas. Entretanto, caso você opte por fugir, ele continuará em seu encalço até que perca o rastro. Por isso mesmo ele seguiu você no bar. **2º)** Ah, legal, cara. Dez, muito louco e beleza mesmo. Agora... qual a pergunta? **3º)** Bem, Fire é fácil de se escrever sem o "C", mas Acid complica um pouco. Sem ele você tem apenas um Aid, um curativo, que não tem nada a ver com munição... Ok, bobagens à parte, você deve ter usado a pólvora tipo C e não percebeu, uma vez que A+B é C. Assim, você pode ter usado A+A+B para a Fire Rounds e A+B+B para a Acid. Esta seria a única forma de se conseguir uma Fire ou Acid sem ter propriamente a pólvora C. **4º)** Hmmm... Você já tentou fazer isso? **5º)** Vai ver é porque você correu demais e trombou com um poste quando Nemesis chegou e viu você vendo estrelas... Vale mencionar que o MINI-GAME (sub-entende-se: um jogo que está dentro do jogo e não tem nada a ver com a história original) The Mercenaries não compartilha do mesmo enredo, o que é indicado pela presença de Mikhail (as calça) e Nicholai, que originalmente deveriam estar mortos (afinal, somente Leon, Claire, Sherry, Ada, Hunk, Jill e Carlos saíram vivos da cidade. 6º) O primeiro Bio Hazard, por exemplo, não tem nada a ver com Raccoon (tanto que Raccoon poderia ser substituída por qualquer cidadezinha, como Kentucky, Smallvile ou até mesmo Piraporinha do Sul) e nem por isso não foi criado. A trama gira em torno dos laboratórios criminosos da Umbrella, que criam seres mutantes que sempre saem do controle, tendo a sede na Europa. Tanto que Code Veronica (DC) dá continuidade ao enredo. Respondidas as perguntas?*

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Equipe Mega Games**
   R. Igarapé da Missão, 322, ap 22B, Cidade Tiradentes, São Paulo - SP / Cep 08384 - 010
   Nossa equipe responde dúvidas sobre jogos e dá dicas para PS, N64, Saturn, SNES, Mega Drive e DC.

2. **Club Gap**
   R. Taufik Tebet, 353, Jardim Popular, Novo Horizonte - SP Cep 14960 - 000
   Um club só para PC e SNES. Não cobramos nada. Mande seus desenhos e dúvidas. Temos carteirinha e jornalzinho. Seja do nosso clube, você vai gostar.

3. **Station Club**
   R. Valfrido Naziazemo Maciel, 261, Antônio Petraglia, Franca - SP Cep 14409 - 129
   O nosso clube é para Playmaníacos e a vantagem dele, é que após o terceiro mês associado, você começará a receber todo mês 1 CD (do jogo que estiver sendo lançado). Temos também jornalzinho mensal e carteirinha de associado.

4. **The Best Games**
   R. Cavalcante, nº1384, Bairro Jardim Holanda, Fátima do Sul - MS Cep 79700 - 000
   Somos especializados em jogos do SNES e Nintendo 64.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

FRASE DO MÊS!

"— Quanto mede exatamente a espada de Sephiroth? (Luiz R. Domingos, São José dos Campos - SP)"
Bem, o suficiente para proporcionar certos... "Momentos" inesquecíveis, se é o que quer saber...

Operador? ... Esta linha é segura?... Saudações equipe da Gamers! Estava eu aqui na nave Nabucodonosor (qualquer problema na língua ao pronunciar não é de minha responsabilidade) quando resolvi formular algumas perguntas: **1º)** eu descobri que vocês não são alienígenas coisa nenhuma, você são um grupo que também procura livrar a raça humana da Matrix. Vocês podem confirmar? **2º)** Em FFVIII, qual é o truque que eu preciso fazer para rotacionar a Selphie após usar a magia Scan nela? Quero ver a cor da calcin... (Bom, vocês entenderam...) **3º)** Eu já passei da adolescência mas no meu rosto começaram a aparecer marcas parecidas com tribais. Vocês acham que eu vou me transformar no Jin Kazama, Zell ou no Yusuke Urameshi? (por favor, não digam Darth Maul...). **4º)** Em Matrix quando o helicóptero bate no prédio, surgem ondas como se as janelas fossem líquidas. Ouvi falar que aquilo era um "loading" e que a Matrix usou um protótipo do PlayStation 2 para simular a explosão. Isso é verdade? Vou desconectar. Que a força dos Saiyajins esteja com vocês. Oh! Dejà vu, você viu aquilo? Esqueça!
PS: Pequenas notas que **NÃO** devem ser publicadas. Eu sou Eduardo Mazucato; cidade: Americana (e não São Paulo como colocaram no meu desenho); estado de SP.

EDUARDO MAZUCATO — AMERICANA - SP

Operador? Será qui ocê num ligô pro lugá erradu? Qui né a TV de cabu, não! É du açogui. Mais si cê quisé umas maminha eu... Ei! Qui é qui cê tá fazendu!? MI LARGA!... ... ... (mais silêncio) ... ... (um pouco mais) ... Ed? Alguém atendeu nossa ligação. Sua sorte é que a Matrix não teve tempo de reação e não inseriu um agente. Ameaça neutralizada. Você tem perguntas? Nós temos a resposta. Mas também temos perguntas... Por que diabos todo mundo coloca o nome do rei Mesopotâmico / Babilônico em suas naves? Será que ninguém opta por um nome mais fácil, como Átila - o Huno, ou mesmo Carlos Magno? Bem, voltando às suas perguntas, você pode ter todas as respostas. Basta tomar a pírula vermelha para descobrir a verdade... Ou a azul, e retornar à sua vida pacata... Mas se não quiser tudo bem. A vermelha é Naudecon e a azul é Imosec... Mas vamos lá: 1º) Não, é sério. Nós viemos de um planeta muito longinqüo que foi destruído pouco depois de sermos ejetados... De nossa raça, só existimos nós... Pode acreditar! 2º) Por que você não falou antes? Você é daqueles que joga com uma mão no controle e outra no [ERRO 602: O COMPUTADOR PARA O QUAL VOCÊ DISCOU NÃO ESTÁ RESPONDENDO... RESTAURANDO A CONECÇÃO EM 4, 3, 2, 1...] e assim você poderá vê-la! Nada mau, hein? 3º) Darth Maul. Brincadeira! Na verdade não vai ficar como nenhum dos quatro. Você acabará como Eddy Gordo, Tiger e Tony Tornado. É que estas coisas vão continuar a aparecer, e aparecer, e aparecer... 4º) Na verdade o recurso utilizado foi de alta tecnologia, com estações gráficas e outros dispositivos que auxiliaram no molde da Matrix. O recurso utilizado foi de alta tecnologia, com estações gráficas e outros dispositivos que auxiliaram no molde da Matrix. O recurso utilizado foi de alta tecnologia, com estações gráficas e outros dispositivos que auxiliaram no molde da Matrix. O recurso utilizado foi de alta tecnologia, com estações gráficas e outros dispositivos que auxiliaram no molde da Matrix. O recurso utilizado foi de alta tecnologia, com estações gráficas e outros dispositivos que auxilia... Hey, que será isso? Será o tal de Dejà Vu? Isso não está nos cheirando bem... é melhor nos desconectarmos... Os nossos celulares pararam de funcionar (aliás, funcionar? é ruim, hein...). Operador! Tire-nos daqui! Eu caí! Ai car... [FIM DA TRANSMISSÃO...]

FERAS DO TRAÇO

Alex C. Machado
Jaguaduana - CE

Sae Jin Ahn
São Paulo - SP

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Rodrigo R. Freitas
Belo Horizonte - MG

Maxuel A. Benedicto
Limeira - SP

Daniel B. Cunha
Duque de Caxias - RJ

Dioni R. dos Santos
Santo Amaro - SP

Ricardo H. Aleixo
Tiros - MG

Marcos V. Jacinto
São Paulo - SP

Jaime F. dos Santos
São Paulo - SP

Rodrigo B. da Silva
São Paulo - SP

NINTENDO 64

ROADSTERS

Todas as classes

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Gimme ALL. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

$250.000

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como fastBUCKS. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

$1.000.000

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como EasyMoney. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

Vozes altas

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Smurfing. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

Visão de helicóptero

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Chopper. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

Carros pequenos

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Car Radio. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

Carro hovercraft

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Skywalker. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

Pneus grandes

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como BigWheels. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

Modo High resolution

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Extra rez. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

Desconhecido

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Anyway. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Congratulations" será dita. Nota: O código deve ser inserido exatamente como mostrado.

DREAMCAST

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

Cheat mode

Entre com 3 Groundhogs como um nome para habilitar um menu extra na tela de options e 44 fases. As opções extras são:

Rastros do tiro de Riki:
Normal / Grosso

Rastros do tiro de Mami:
Normal / Grosso / Projétil grande / Estilo Nintendo 64

Fragmentos de explosão:
Normal / Nenhum / Pesados

Background:
Normal / Nenhum / ?

Invencibilidade: On / Off

DREAMCAST

GODZILLA (VMU)

Preservar o monstro do VMU da morte

Estando no modo versus battle, se você sabe que seu monstro está para morrer, desligue o game antes que o monstro seja pronunciado morto. Quando você começar novamente, seu monstro estará vivo novamente. Você pode usar este truque para aumentar a força de seu monstro para sempre assegurar uma vitória.

DREAMCAST

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Cheat Codes

Entre com um dos seguintes códigos no cheat menu para ativar a função correspondente:

Estádio alien
SCLLYMLDR

Turbo infinito
TRBMN

Modo rugby
RGBY

Mais fumbles
BTTRFNGRS

Mais danos
HSPTL

Big football
BCHBLL

Flubber ball
FLBBR

Bola e jogadores esfumaçados
HSNFR

Jogadores pequenos
SHRTGYS

Jogadores magros
TTHPCK

Jogadores gordos
MRSHMLLW

Landmines em campo
PPCRNRTRNS

Moeda grande
BGMNY

Modo slow motion
FRRSTGMP

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2

Técnica Super blow

Você pode usar a Super Técnica de Blow (exemplo: **Haoh-shoko-ken** para Ryo) em sua primeira luta se fizer o seguinte: primeiro, você deve ter um backup de "Art of Fighting" onde esta técnica está salva. Em "Art of Fighting 2" escolha Data load , então "Art of Fighting". Você irá começar o game com a Super Técnica de Blow.

PC

HALF-LIFE: REDEMPTION

Porta secreta

Habilite o modo cheat e então ative o código "/map redE3M5" para avançar para o episódio 3, missão 5. Localize a porta que não tem maçaneta nessa fase. Entre com o código "/noclip" e caminhe pela porta para encontrar outra porta.

Cheat Codes

Carregue o game com a linha de comando "hl.exe -dev -toconsole". Então, durante o jogo pressione (~) para exibir o console e digite "sv_cheats 1" para habilitar o cheat mode. Então, pressione (~) e entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

RESULTADO / CHEAT CODE

God mode / **god**
Todas as armas carregadas / **impulse 101**
No clipping mode / **noclip**
Oponentes ignoram personagem / **notarget**
Visão em terceira pessoa / **thirdperson**
Ajustar gravidade / **sv_gravity [-999 - 999999]**
Obter item / **give** [nome do item]
Selecionar mapa / **map** [nome do mapa]

PLAYSTATION

TARZAN

Cheat mode

No menu principal, pressione ← (2 vezes), → (2 vezes), ↑, ↓, ←, →, ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes). Então, vá para a opção "Load Game" para exibir uma seleção de cheat menu.

Vidas infinitas e mais

Habilite o código Cheat mode. Entre no cheat menu e pressione L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Então, comece um jogo e pause para exibir um cheat menu com a opção de vidas infinitas e mais.

NINTENDO 64

XENA: WARRIOR PRINCESS: TALISMAN OF FATE

Jogar como Despair

No menu principal, pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, → para habilitar Despair e dar a Xena ataques adicionais. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Alternativamente, complete o game em qualquer nível de dificuldade.

Jogar como Bunny Despair

No menu principal, pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, C-◀, C-▲, C-▶, C-▼. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Então, selecione Despair para ele aparecer em uma roupa de coelho.

Titan mode

No menu principal, pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, C-▲, C-▼, C-▲, C-▼. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Isto permite que três pessoas lutem no quest mode.

Jogar como Gabrielle ao invés de Hope

No menu principal, pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, C-◀ (4 vezes). Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

Não levar nenhum dano

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco forte (3 vezes), chute fraco (3 vezes), A.

Levar menos dano

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco forte (3 vezes), chute fraco (3 vezes), Z.

1-hit mata

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco forte (3 vezes), chute fraco (3 vezes), R.

Lutador invisível

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, chute forte (3 vezes), chute fraco, Z.

Lutador e oponente invisíveis

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, chute forte (3 vezes), chute fraco, A.

Lutadores poligonais

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco forte (2 vezes), A.

Lutadores pequenos

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco fraco, soco forte, chute forte, chute fraco, A.

Modo cabeção

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, Z.

Modo pés grandes

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, R.

Modo de neve

Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco forte (2 vezes), Z.

Fases escorregadias
Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco fraco (3 vezes), chute fraco (3 vezes), A.

Nariz vermelho
Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco fraco (2 vezes), A.

Nariz verde
Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco fraco (2 vezes), R.

Nariz roxo
Durante o jogo, segure A e pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, →, soco fraco (2 vezes), Z.

Combos
Se os seguintes combos forem executados corretamente, a palavra "Wow!", "Awesome!", ou "Excellent!" será falada.
Legenda
SF: soco forte, SR: soco fraco, CF: chute forte, CR: chute fraco.

CALLISTO
Spinning Slash Combo: longe + SF, SF, CF, SF, SF, SF, CF, CR
Multi-Slash Combo: SR, SR, SF, SF, SF, CF, CR

XENA
Big Swing Combo: longe + SR, SR, SF, SR, CF, CF, CF, SF

GABRIELLE
Speed Bag Combo: longe + SR, SR, SR, SF, SF, SF

VELASCA
Blast Combo: longe + SR, SF, CR, CF, SF, SF
Adicionalmente, há três botões de combos (por exemplo. Joxer: SR, SR, SF) para cada personagem. Outros personagens têm combos longos (como o ataque de Lao Mao que terminam com uma explosão de gás verde).

PLAYSTATION

FIGHTING FORCE 2

Invencibilidade, ammo infinita e stage select
Na tela "press start" segure os botões L1 + L2 + R1 + ▲ + X + ←. Se entrar com o código corretamente, uma vez que você comece o jogo, irá para uma tela de seleção de fases. Uma vez no jogo, todas as suas armas terão ammo ilimitada quando forem pegas e você não morrerá. Mas você pode ter sua energia deduzida se cair de lugares altos ou se queimar. Se você cair em um buraco, ainda morrerá, assim, tenha cuidado em extremidades. Use o botão de caminhar (L1) nas bordas, para evitar cair. Você também não poderá salvar.

Tire vantagem da estupidez da AI
Em qualquer fase onde há escrivaninha que você pode subir/pular sobre e seus inimigos não estão armados com armas que possam atirar em você, este truque irá funcionar. Se você estiver em uma sala que contenha essas condições suba na escrivaninha. Seus inimigos irão ficar parados, permitindo que você atire neles.

PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO 2

Level select: Entre com "ITSALLUP" como um nome de jogador.

Invencibilidade: Entre com "LIVELONG" como um nome de jogador.

Todas as armas: Entre com "NAVARONE" como um nome de jogador.

Turbo mode: Entre com "IGNITION" como um nome de jogador.

Sem polícia: Entre com "LOSEFEDS" como um nome de jogador.

Exibir coordenadas: Entre com "WUGGLES" como um nome de jogador.

Máximo level desejado: Entre com "DESIRES" como um nome de jogador.

5x multiplier: Entre com "HIGHFIVE" como um nome de jogador.

1 milhão de pontos: Entre com "BIGSCORE" como um nome de jogador.

Debug de scripts básicos: Entre com "NOFRILLS" como um nome de jogador.

Música do game: Toque da faixa dois em diante em um CD player para ouvir a música do game.

NINTENDO 64

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Shotgun com munição infinita

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione ↑, ↓, ←, →, L, R. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Freeze Thrower com munição infinita

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione ↓, ↑, A, L, R, Z. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Personagens multi-player do grupo 1

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione A, L, R, ←, B, ↓, ↑ para habilitar todos os personagens multi-player do grupo 1. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Personagens multi-player do grupo 2

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione B, A (2 vezes), R, L para habilitar todos os personagens multi-player do grupo 2. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Personagens multi-player do grupo 3

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione L (2 vezes), ↑, ↓, R, B, A para habilitar todos os personagens de multi-player do grupo 3. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Personagens multi-player do grupo 4

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione B (3 vezes), R, ←, A para habilitar todos os personagens de multi-player do grupo 4. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Personagens multi-player do grupo 5

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione →, B, ←, L, A, Z para habilitar todos os personagens de multi-player do grupo 5. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Personagens multi-player do grupo 6

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione ↑, ↓, B, A (2 vezes), ← para habilitar todos os personagens de multi-player do grupo 6. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Visão em primeira pessoa

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione ↓, ↑, L, B, Z, ←, C-▲, C-▶, C-◀, Z. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Modo Action Nuk'em

Quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura, pressione ↓ (2 vezes), A, Z (2 vezes), ←, A. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Alternativamente, complete o game para habilitar o modo Action Nuk'em , que permite a Duke matar os oponentes com um único tiro.

Extreme mode

Complete o game com todos os babes salvos e todos os oponentes mortos para habilitar o Extreme mode, que permite que o game seja jogado em uma dificuldade mais alta.

Personagens bônus do modo multi-player

Complete qualquer fase e salve o game para habilitar um perso-

nagem adicional no modo multiplayer.

Big head mode
Salve todos os babes na fase 2, "Liberty Or Death", para habilitar a opção de cheat para o big head mode.

Big gun mode
Mate todos os oponentes na fase 3, "Nuclear Winter", para habilitar a função de cheat para o big gun mode.

Mapa flat shade
Obtenha todos os secrets na fase secreta "Wetworld" para habilitar a opção de cheat para flat shade map.

Ice skin
Salve todos os babes na fase 5, "Fallout", para habilitar a opção de cheat para ice skin.

Tempo
Obtenha todos os secrets na fase 6, "Under Siege", para habilitar a opção de cheat para tempo.

Zumbis de alta velocidade
Salve todos os babes na fase 8, "Dry Town", para habilitar a opção de cheat para zumbis de alta velocidade.

Máxima munição para blaster
Mate todos os oponentes na fase 9, "Jailbreak", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para blaster.

Máxima munição para shotgun
Salve todos os babes na fase 10, "Up Ship Creek", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para shotgun.

Máxima munição para rifle
Salve todos os babes na fase 11, "Ft. Roswell", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para rifle.

Máxima munição para revolver
Mate todos os oponentes na fase 12, "Probing The Depths", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para revolver.

Máxima munição sawn-off para shotgun
Mate todos os oponentes na fase 13, "Whitechapel Killings", para habilitar a opção de cheat para máxima munição sawn-off para shotgun.

Máxima munição para SMG
Obtenha todos os secrets na fase 15, "Dawn Of The Duke", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para SMG.

Máxima munição para gatling gun
Mate todos os oponentes na fase 16, "Hydrogen Bomb", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para gatling gun.

Máxima munição para Volt C.
Obtenha todos os secrets na fase 17, "The Rack", para habilitar a função de cheat para máxima munição para Volt C.

Máxima munição para sniper
Salve todos os babes na fase secreta "Going Down" para habilitar a opção de cheat para máxima munição para sniper.

Máxima munição para freezer
Mate todos os oponente na fase 20, "The Brothers Nukem", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para freezer.

Máxima munição para gamma
Salve todos os babes na fase 21, "Alien Mothership", para habilitar a opção de cheat para máxima munição para gamma.

Fase Wetworld
Jogue na fase "Nuclear Winter" até atingir o caminho que leva para o communicator. Então, caia no telhado abaixo onde um medi-kit pode ser visto. Pule na água (que está apenas em um lado). Nade para uma plataforma flutuante, onde a fase irá aparecer.

Fase Going Down
Colete todas as partes da máquina do tempo antes de atingir a fase "The Rack". Então um segundo portal irá aparecer na sala onde o primeiro fica localizado. Use-o para alcançar a fase "Going Down" (Titanic).

Recarregar energia
Destrua um hidrante, ou outra fonte de água. Então, pare na água e segure A para restaurar lentamente a energia. Alternativamente, fique em frente de um banheiro ou urinal e pressione A.

PLAYSTATION

ASTRO TROOPER VANARK

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita
801F0836 00C8

PLAYSTATION

DANCING STAGE FEATURING TRUE KISS DESTINATION

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Max Point para P1
800D6EC4 03E8
Max Point para P2
800D7890 03E8

PLAYSTATION

INVASION FROM BEYOND

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Scientists infinitos
800856C8 0063
Component 1 infinito
800856CC 0063
Component 2 infinito
800856D0 0063
Component 3 infinito
800856D4 0063
Energia infinita
80076D70 0400
Power infinito
80076D74 FFFF

PLAYSTATION

VANDAL HEARTS 2 (AM)

GS 3.0 ou superior

Joker Command
D01DEDE0 ????
Dinheiro infinito
801CF3B0 FFFF
Dinheiro máximo
801CF3B0 C9FF
801CF3B2 3B9A
Inimigos podem mover apenas uma vez
D001CBE8 5110
8001CBF8 0014
D001CBE8 5110
8001CBFA 2C41
D001CBE8 5110
8001CBFC 0002
D001CBE8 5110
8001CBFE 1020
D001CBE8 5110
8001CC04 0010
D001CBE8 5110
8001CC06 A080

Códigos para todas as posições

Max Move
50001480 0000
301DD4C3 0063
Poder mover sempre
50001480 0000
301DD4D0 0000
Não poder mover
50001480 0000
301DD4D0 0001
Level 99
50001480 0000
301DD4D4 0063
Max Exp
50001480 0000
301DD4D6 0063
Max HP
50001480 0000
801DD4E4 03E7
HP infinito
50001480 0000
801DD4E6 03E7
Max HP alcançado
50001480 0000
801DD4E8 0001
Max HP nunca alcançado
50001480 0000
801DD4E8 0000
Max Max HP
50001480 0000
801DD4EA 03E7
Max MP
50001480 0000
801DD4EC 03E7
MP infinito
50001480 0000
801DD4EE 03E7
Max MP alcançado
50001480 0000
801DD4F0 0001
Max MP nunca alcançado
50001480 0000
801DD4F0 0000
Max Max MP
50001480 0000
801DD4F2 03E7
Max EP
50001480 0000
801DD4F4 03E7
EP infinito
50001480 0000
801DD4F6 03E7
Max EP alcançado
50001480 0000
801DD4F8 0001
Max EP nunca alcançado
50001480 0000
801DD4F8 0000
Max Max EP
50001480 0000
801DD4FA 03E7
Max Agi
50001480 0000
801DD502 03E7
Max Dex
50001480 0000
801DD504 03E7
Max Luck
50001480 0000
801DD506 03E7
Max Weight
50001480 0000

801DD50E 03E7
Proteção contra fogo
50001480 0000
801DD510 0001
Sem proteção contra fogo
50001480 0000
801DD510 00FF
Proteção contra fogo
ainda não determinado
50001480 0000
801DD510 0000
Proteção contra água
50001480 0000
801DD511 0001
Sem proteção contra água
50001480 0000
801DD511 00FF
Proteção contra água ainda
não determinado
50001480 0000
801DD511 0000
Proteção contra raio
50001480 0000
801DD512 0001
Sem proteção contra raio
50001480 0000
801DD512 00FF
Proteção contra raio não
determinado ainda
50001480 0000
801DD512 0000
Proteção contra vento
50001480 0000
801DD513 0001
Sem proteção contra vento
50001480 0000
801DD513 00FF
Proteção contra vento
ainda não determinado
50001480 0000
801DD513 0000
Proteção contra Holy
50001480 0000
801DD514 0001
Sem proteção contra Holy
50001480 0000
801DD514 00FF
Proteção contra Holy
ainda não determinado
]50001480 0000
801DD514 0000
Proteção contra Darkness
50001480 0000
801DD515 0001
Sem proteção contra
Darkness
50001480 0000
801DD515 00FF
Proteção contra Darkness
ainda não determinado
50001480 0000
801DD515 0000
Sempre com Poison
50001480 0000
801DD527 0001
Nunca com Poison
50001480 0000
801DD527 0000
Sempre pequeno
50001480 0000
801DD528 0001
Nunca pequeno
50001480 0000
801DD528 0000
Sempre tonteado
50001480 0000
801DD529 0001
Nunca tonteado
50001480 0000
801DD529 0000
Sempre Zzzzz
50001480 0000
801DD52A 0001
Nunca Zzzzz
50001480 0000
801DD52A 0000
Ter 3 armas de cada
5000C82D 0001
301CF585 0001
5000C82D 0001
301CF594 0001
5000C82D 0001
301CF5A3 0001
Todas as técnicas
para as armas
5000C82D 0001
301CF588 0008
5000C82D 0001
301CF597 0001
5000C82D 0001
301CF5A6 0001

PLAYSTATION

POWER MOVE PRO WRESTLING

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Tempo infinito
80075524 0001
Tempo fora do ring infinito
8007AD90 0001
Crowd P2 infinito (Flashes)
80081300 0018
Crowd P1 infinito (Flashes)
80080D7C 0018
Stamina infinita para P1
80080D5C 86A0
80080D5E 0001
80080D60 3880
80080D62 0001
Stamina super baixa para P1
80080D5C 0000
80080D5E 0000
80080D60 0000
80080D62 0000
Stamina infinita para P2
800812D0 86A0
800812D2 0001
800812D4 3880
800812D6 0001
Stamina super baixa para P2
800812D0 0000
800812D2 0000

800812D4 0000
800812D6 0000
Acertar em qualquer lugar (ambos os jogadores)
D0026E1C 00C8
80026E1E 2400

PLAYSTATION

TARZAN

Reverse Joker Command
D005B150 ????
Vidas infinitas
80093572 2400
Energia infinita
8008E03C 0160
8008E03E 2402
Energia máxima
8008D10C 0160
8008D10E 2405
Purple Fruit infinita
D005B150 0001
800A567A 0063
Red Fruit infinita
D005B150 0001
800A5678 0063
Blue Fruit infinita
D005B150 0001
800A5676 0063
Fruit pega infinita
8009781C 0001
8009781E 2442
Tempo infinito para fase bônus
800A3470 1910
Todos os Sketch Pieces / Tarzan Letters
80059D3C FFFF
Tokens máximos
80059D6C 03E7
Todas as armas
800A5218 0010
Destravar todas as fases / Movies
50000D02 0000
30059D73 00FF
Todas as fases 100% completas
50000D02 0000
30059D74 0064
Abrir fase Welcome to the Jungle / Movie
30059D73 00FF
Welcome to the Jungle 100% completa
30059D72 0064
Abrir fase Going Ape /Movie
30059D75 00FF
Going Ape 100% completa
30059D74 0064
Abrir fase Elephant Hair Dare / Movie
30059D77 00FF
The Elephant Hair Dare 100% completa
30059D76 0064
Abrir fase Stampede / Movie
30059D79 00FF
Stampede 100% completa
30059D78 0064
Abrir fase Coming of Age / Movie
30059D7B 00FF
Coming of Age 100% completa
30059D7A 0064
Abrir fase Sabor Attacks / Movie
30059D7D 00FF
Sabor Attacks 100% completa
30059D7C 0064
Abrir fase The Baboon Chase / Movie
30059D7F 00FF
The Baboon Chase 100% completa
30059D7E 0064
Abrir fase Trashing the Camp /Movie
30059D81 00FF
Trashing the Camp 100% completa
30059D80 0064
Abrir fase Campsite Commotion / Movie
30059D83 00FF
Campsite Commotion 100% completa
30059D82 0064
Abrir fase Journey to the Treehouse / Movie
30059D85 00FF
Journey to the Treehouse 100% completa
30059D84 0064
Abrir fase Rockin' the Boat / Movie
30059D87 00FF
Rockin' the Boat Level 100% completa
30059D86 0064
Abrir fase Tarzan to the Rescue / Movie
30059D89 00FF
Tarzan to the Rescue 100% completa
30059D88 0064
Abrir fase Conflict with Clayton / Movie
30059D8B 00FF
Conflict with Clayton 100% completo
30059D8A 0064
Modificador de fase
30059D6B 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de fase

00 - Welcome to the Jungle
01 - Going Ape
02 - The Elephant Hair Dare
03 - Stampede
04 - Coming of Age
05 - Sabor Attacks
06 - The Baboon Chase

07 - Trashing the Camp
08 - Campsite Commotion
09 - Journey to The Treehouse
0A - Rockin' The Boat
0B - Tarzan to The Rescue
0C - Conflict With Clayton

GAMEBOYCOLOR

BOARDER ZONE

Tempo infinito
010031C6
Modificador de ponto
01??27C6

GAMEBOYCOLOR

CATWOMAN

Energia infinita
010A07C9

GAMEBOYCOLOR

DAFFY DUCK'S FOUL PLAY

Vidas infinitas
010989C4
Dinheiro infinito
01FF82C4

GAMEBOYCOLOR

DEER HUNTER

Tempo infinito
0101A4C1

GAMEBOYCOLOR

HARVEST MOON

Dinheiro infinito
01FFEFB8
01FFF0B8
0105F1B8
Modificador de tempo
01??82B8
Modificador de dia
01??83B8

Códigos para ToolShed

Ter Super Sycle
0101A7B8
Ter Super Hoe
0101A8B8
Ter Super Hammer
0101A9B8
Ter Super Ax
0101AAB8
Ter Cow Medicine
0101ABB8
Ter Milker
0101ACB8
Ter Brush
0101ADB8
Ter Water Can
0101AEB8
Ter Sprinkler
(não use com o
código Water Can)
0101AFB8
Ter P. Medicine
0101B1B8
Ter M. Potion
0101B2B8
Ter Cow Bell
0101B3B8
Ter Grass Seeds
0101B4B8
Ter Turnip Seeds
0101B5B8
Ter Potato Seeds
0101B6B8
Ter Tomato Seeds
0101B7B8
Ter Corn Seeds
0101B8B8
Ter Eggplant Seeds
0101B9B8
Ter Peanut Seeds
0101BAB8
Ter Carrot Seeds
0101BBB8
Ter Broccli Seeds
0101BCB8
Ter Pick Ax
0101BDB8
Ter Umbrella
0101BEB8
Ter Fishing Rod
0101BFB8

Códigos variados

Ter Cow Feed
0101C0B8
Ter Chicken Feed
0101C1B8
Ter Cat For Pet
0101DAB8
0100DBB8
Ter Dog For Pet
0100DAB8
0101DBB8
Sem Pet
0100DAB8
0100DBB8
Turnip Seeds infinitas
0163D2B8
Potato Seeds infinitas
0163D3B8
Tomato Seeds infinitas
0163D4B8
Corn Seeds infinitas
0163D5B8
Eggplant Seeds infinitas
0163D6B8
Peanut Seeds infinitas
0163D7B8
Carrot Seeds infinitas
0163D8B8
Broccli Seeds infinitas
0163D9B8
Grass Seeds infinitas
0163DAB8
Modificador de itens
equipados na posição 1
01??F8B8

Modificador de itens equipados na posição 2
01??F9B8
Itens equipados nas mãos
01??FAB8
Crissant infinito
0163C5B8
Rice Balling infinito
0163C6B8
Meat Dumpling infinito
0163C7B8
Wild Grape Juice infinito
0163CAB8
Green Tea infinito
0163CBB8
Material (Wood) infinito
01FF38B9
01FF39B9
Fodder infinito
01FF3AB9
01053BB9
Modificador de eventos (desligue GS quando o fazendeiro sair)
01??8DB8
Modificador de tempo
01??A0B8
99 Milk
0163CCB8
Avaliação final do ano
01118DE8

Dígitos que acompanham o código modificador de evento

01 - Adquirir cavalo
02 - Depois do terremoto
03 - Dia antes do piquenique
04 - Dia do piquenique
05 - Adquirir Grape Juice
06 - Encontrar um pássaro perdido
07 - Depois do furacão
08 - Adquirir novo Juice
09 - É oferecido um regador
0A - É oferecido uma Lerger House
0B - Encontrar Nina
0C - Garota fica em sua fazenda

Dígitos que acompanham o código modificador de tempo

00 - Tempo claro
01 - Tempo chuvoso
02 - Tempo nevado
03 - Ventos fortes

GAMEBOYCOLOR

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Sempre em primeiro lugar
0101A1C6

GAMEBOYCOLOR

QUEST-BRIAN'S JOURNEY

Energia infinita (lado esquerdo)
01FF07C1
Modificador do elemento fogo
01??0EC1
Modificador do elemento água
01??10C1
Modificador do elemento vento
01??0FC1
Modificador do elemento terra
01??11C1
Magia infinita
01FF03C1

GAMEBOYCOLOR

SPEED GONZALES: AZTEC ADVENTURE

Vidas infinitas
010A35C3
Tempo infinito
016337C3
Energia infinita
010334C3

GAMEBOYCOLOR

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

POW infinito
0140A4C2
Sempre em primeiro lugar
0100A0C2

GAMEBOYCOLOR

VIGILANTE 8

Energia infinita
01FFADDF
Bull's Eye Rockets infinitos
01FFB6DF
Sky Hammer Mortar infinito
01FFB7DF
Interceptor Missles infinito
01FFB5DF
Bruiser Cannon infinito
01FFB4DF
Special infinito
01FFB8DF
Ter Interceptor Missles e Sky Hammer Mortar
010AAFDF
Ter Bull's Eye Rockets
010AB2DF
Ter Special
010AA3DF
Radar Jammer sempre ativado
010ABDDF

NINTENDO 64

1080° SNOWBOARDING

Códigos feitos e testados no GS versão 3.20

(Requer keycode de Diddy Kong)

Enable Code (deve ser ativado)
DE000400 0000
EE000000 0000
Master Bryan's Activator 1 P1
D005B688 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D005B689 00??

Master Bryan's Dual Activator P1
D105B688 00??
Vidas infinitas Match Race
8026B1CB 0003
Abrir todas as pistas
81255088 00FF
Modificador de nível e personagem **(nota 4)**
8125508A 00??
Ter acesso à Penguin Board
8925508E FFFF
88255090 00FF
Ter a opção Panda Training feita
88255091 00FF
Ter todos os Trick Attack's feitos
81255096 FCFF
Todas as competições em primeiro lugar
80244098 0007
Todos os Boarders e todas as fases abertas **(Nota 3 e 4)**
81255088 00FF
8125508A 0005
81255096 FCFF
80255098 0007

Códigos para Time Attack

Dano infinito (Crystal Lake)
812CCEDE 004B
Dano infinito (Crystal Peak)
812DA27E 004B
Dano infinito (Golden Forest)
812D8A0E 004B
Dano infinito (Mountain Village)
812F300E 004B
Dano infinito (Dragon Cave)
812E8D7E 004B
Dano infinito (Deadly Fall)
812F6C1E 004B

Códigos para Match Race Dano infinito

(Crystal Lake)
812E09BE 004B

Dígitos que acompanham os códigos Modificadores de nível e de personagem

01 - Easy Level
02 - Easy e Normal Level
03 - Easy, Normal e Hard Levels
04 - Easy, Normal, Hard Levels e Crystal Boarder
05 - Easy, Normal, Hard Levels, Crystal e Metal Boarders

Nota 1: com este código, você deve pressionar o botão do GS no menu principal, onde você seleciona que modo você vai jogar e então segurar o botão C-▼ e pressionar o botão A na tela onde você seleciona sua board para obter a Penguin board. Você não verá que tem a Penguin board até que esteja na fase e todos os jogadores possam usá-la.

Nota 2: com este código você deve pressionar o botão do GS no menu principal, como acima, e irá completar todas as coisas que apenas Panda pode fazer.

Note 3: este código é uma combinação de abrir todas as pistas, modificar nível e personagem , todos os Trick Attacks feitos e toda competição em primeiro lugar. Assim, não use este código com nenhum desses outros que estão contidos neste. Você precisa de todos para acessar o Panda Boarder!

Nota 4: com estes códigos, você deve pressionar os botões listados abaixo quando ver o stats do boarder.

Coloque o cursor sobre o stats de Akari Hayami e então segure o botão C-◀ e pressione o botão A para ser Crystal. Coloque o cursor sobre o stats de Kensuke Kimachi e então segure o botão C-▲ e pressione o botão A para ser Metal. Coloque o cursor sobre o stats de Rob Haywood e então segure o botão C-▶ e pressione o botão A para ser Panda.

NINTENDO 64

BASSMASTERS 2000

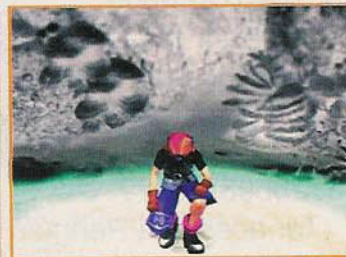
GS Pro 3.0 ou superior é necessário para estes códigos. Códigos feitos e testados no GS versão 3.20
Enable Code (deve ser ativado)
F105E400 2400
Master Bryan's Activator 1 P1
D017DCA4 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D017DCA5 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D117DCA4 00??
Modificador de período do dia
8117683A ????

DERRUBANDO FINAL VII E VIII EM VÁRIOS ASPECTOS

O time dos sonhos

Chrono Trigger, da Square, teve tudo o que se poderia esperar de um RPG. O proclamado "dream team" com o criador de Dragon Quest, Yuji Hori, o produtor de Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi e o character designer de Dragon Ball Z, Akira Toriyama, criaram um game com uma jogabilidade sólida, um elenco de personagens carismáticos, ambientes memoráveis e apresentação inigualável. Desnecessário dizer que os fãs do SNES clamaram desde então por uma seqüência.

Após quase cinco anos de silêncio, o anúncio de Chrono Cross causou certa desconfiança. Onde estava o legendário dream team? (Apenas Sakaguchi contribuiu com Chrono Cross.) Onde estava o elenco de personagens tão amados por muitos? As condições não pareciam favoráveis para Chrono Cross. Quando foi revelado que o game teria 40 personagens jogáveis, muitos perderam completamente a fé no game. Teria a Square lançado toda a pretensão de um título coerente pela janela?

Felizmente, para os fãs da série, o time dos sonhos de Chrono Trigger não detém um monopólio em inovação de RPG. Assim como o primeiro título para o SNES, tudo em Chrono Cross supera de certa forma a maioria dos games que ele poderia imitar. As partes diferentes se combinam imediatamente em um RPG clássico.

A história

A história começa com o herói, Serge, levado a um mundo paralelo onde ele morreu em circunstâncias misteriosas há mais de uma década. Ele se alia a uma aventureira, Kid, e sai à procura da misteriosa Frozen Flame, um artefato que permite que quem o possua mude o tempo e espaço. O enigmático Yamaneko, um homem-gato que busca a Frozen Flame para seus próprios propósitos, se opõe a eles. Em sua busca para voltar para casa, Serge encontrará aliados e inimigos e será lançado em uma aventura que revelará sua herança, propósito e destino. Só cruzando as duas dimensões, Serge pode encontrar as respostas para suas indagações.

Sem revelar mais do excelente storyline de Chrono Cross, pode-se dizer que não segue exatamente Chrono Trigger, nem explora os personagens se fixando neste apenas pelo reconhecimento do nome. Ao invés disso, monta um mundo bem desenvolvido e então, lentamente e responsavelmente se compõe com elementos, personagens e eventos do primeiro título. Não continua tanto os mitos de Chrono Trigger, mas expande-os. Você ficará abismado como com as linhas de enredo discrepantes e com características do herói numa viagem interdimensional e um modo New Game+, Chrono Cross consegue manter o inefável tato de Chrono Trigger.

O sistema de batalhas

O sistema de batalhas diverge um pouco da norma do RPG. A tradicional barra de tempo ativa foi substituída pela barra de sete pontos de stamina. Enquanto a engine ainda é ostensivamente baseada em turno, qualquer per-

sonagem pode escolher um turno a qualquer tempo, contanto que ele tenha pelo menos um ponto de stamina. Os inimigos podem até mesmo interromper os ataques de seu personagem. Membros do grupo podem desferir um ataque fraco, médio ou forte, requerendo respectivamente um, dois, ou três stamina points. Embora o game pause enquanto espera a entrada, a habilidade para começar e terminar o turno de um personagem sempre que você quiser traz uma experiência mais frenética em pseudo-tempo-real.

O sistema de magia de Chrono Cross é dividido em seis cores: preto e branco, vermelho e azul, e verde e amarelo. Cada personagem tem um alinhamento de cor que determina sua afinidade a certos elementos. Uma vez que você obtenha um spell, você o coloca em um slot vazio no grid de elemento de um personagem. Por exemplo, um spell com nível "5+/-2" é um spell nível-cinco, mas pode ser colocado em qualquer slot de três a sete com a efetividade baixando ou se elevando. Sucessivamente causando um ataque fraco, médio ou forte somado a uma, duas ou três barras ao grid de elemento de um personagem. Um personagem com barras de elemento o suficiente pode lançar uma magia, mas o gasto é de sete stamina points, deixando-o temporariamente fora de ação. Combinando construção de element grids e stamina bars com a natureza dinâmica do turno do personagem, as batalhas se tornam empenho inconstante, contudo, sempre permanece sob seu total controle. Uma vez que você entenda a complexidade do sistema de batalha, os encontros sempre teminam rapidamente.

Duas outras características do sistema de batalha são dual techs e color field. Como no Chrono Trigger original, os personagens podem combinar suas técnicas especiais para ataques combinados; enquanto não tão prevalecentes quanto poderia ser esperado, os combos podem ser encontrados lá. A color field mantém o rastro da cor das últimas três magias lançadas. Se o campo se tornar de uma única cor, personagens alinhados com esta cor ganharão um aumento de estatística. Além disso, um campo monocromático é o único momento em que uma das invocações poderosas do game pode ser lançada. Manipular o campo de forma que se torne uma única cor é mais enganoso do que se pensa, já que a magia dos oponentes (e interferências) não podem ser ignorados.

Todos os encontros são visíveis na tela antes de acontecerem, deixando-os mais fáceis de evitar. Até mesmo batalhas com chefes podem ser evitadas. Se você não estiver gostando do jeito em que a batalha está indo, não resete seu console; apenas saia fora, reagrupe e entre novamente. E por último, mas não menos importante, a opção de cura automática ao final de uma batalha é um presente dos deuses. O game não cura seu grupo gratuitamente, mas inteligentemente verificará seus spells disponíveis e inventário e usará os elementos necessários para devolver a seu grupo a velocidade de luta.

Chrono Cross também caracteriza uma lista de key items que podem ser selecionados e usados nas telas do mapa do mundo e de campo. Esses itens avançam o enredo, passam obstáculos e recrutam personagens para sua causa. Enquanto isso não seja tão inovador assim, soma um tato de aventura ao game e um elemento de interação com o ambiente que falta na maioria dos RPGs.

40 personagens

Surpreendentemente, a provisão aparentemente infinita de personagens de Chrono Cross funciona a seu benefício e não para seu detrimento. O segredo para seu sucesso é que cada um dos outros 40 membros possui uma história dirigida e é um valioso contribuinte. Ao contrário de muitos RPGs com centenas de personagens mas que não fazem nenhuma diferença, cada personagem em Chrono Cross é uma adição interessante para seu

time. Todos eles possuem um bonito modelo, ataques excelentemente animados e até mesmo três tipos de limit-break para habilidades especiais. Há uma mini quest ou requerimento especial para a melhor habilidade de cada personagem, o que é uma aventura extra. Enquanto você terá certamente seus favoritos, nunca acrescentará alguém ao seu grupo e desejará saber porque ele está no game. Não há nenhum placeholder disponível em Chrono Cross.

Até mais surpreendente é a quantidade de texto único no game. Não há nenhum diálogo falado pelos "outros membros do grupo". Todos os personagens têm suas próprias reações e sentimentos sobre os eventos da história, que são expressos em seus próprios dialetos especiais, padrões de fala e estilo de diálogo. Além disso, muitas trocas são apenas possíveis tendo certos personagens em seu grupo. Se seu oponente tem uma história com um dos seus membros, os dois irão cair fora antes que você lute. Se um de seus personagens tem uma experiência em que ele sente ter a situação nas mãos, ele compartilha com você.

Graficamente superior a Final Fantasy!

Graficamente, Chrono Cross é formidável. Enquanto Final Fantasy é bem polido, Chrono Cross tem um tato orgânico que falta nos ambientes "perfeitos" anteriores. Cores vibrantes, design criativo e apenas o número certo de efeitos ambientes dão vida ao cenário. Novamente, enquanto Final Fantasy leva seus personagens em uma pequena subseção de um ambiente épico enorme, Chrono Cross deixa que você explore cada esconderijo de uma cidade, edifício ou dungeon escandalosamente detalhados. Sem querer desprezar os excelentes gráficos e design de Final Fantasy, muitos jogadores deverão preferir o sentimento mais "arenoso" de Chrono Cross.

Os gráficos nas batalhas também são excelentes. Os personagens e inimigos são universalmente bem modelados, texturados e animados. O movimento da câmera, na maior parte, sempre oferece uma boa visão da ação. Louvores especiais devem ser dados para os efeitos especiais; enquanto eles são impressionantes são também adequados e rápidos.

E o som?

Felizmente, o som e a música brilham como os gráficos. Os efeitos sonoros são variados e sempre apropriados para a situação. A música é, em uma palavra, deslumbrante, e vai ser indubitavelmente a parte favorita da experiência de Chrono Cross para muitos jogadores. O compositor de Chrono Trigger, Yasunori Mitsuda, está de volta e compôs uma obra-prima. A trilha sonora vai do divertido mambo aos solos tristes de violino. Enquanto algumas músicas são exclusivas para Chrono Cross, a influência de Chrono Trigger pode ser definitivamente ouvida. Algumas músicas são melodias de Chrono Trigger com novo arranjo, enquanto outras apenas fazem referência a este, mas a maioria dos fãs da série irá reconhecer.

Finalizando

Assim, se você curtiu Chrono Trigger, ou mesmo se não tenha tido a oportunidade mas é fã de RPG, não pode deixar de conferir mais esta maravilha da Square.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 22 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48 Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50	( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50	( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90	( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

MELHOR, MAS NÃO O BASTANTE

Ele estava em vários comerciais da Nike lá nos States e também é a estrela de alguns jogos de golf da EA. Mas mesmo Tiger Woods não conseguiria salvar Tiger Woods Tour 2000 de ser um jogo horrível que nem mesmo um fã de golf iria preferir engraxar o seu sapato do que sentar em frente da TV e jogar.

Longos campeonatos

Se há uma qualidade em Tiger Woods PGA Tour 2000 é a quantidade de coisas que vem junto com o jogo. O jogo é dividido em dois modos: Single e Tour. O modo Tour deixa que você escolha um jogador e começe a jogar em cinco cursos em um campeonato extenso. O modo Single Game é mais apropriado para os jogadores que não querem ficar o dia inteiro no enorme modo Tour e deixa que você escolha entre oito variações do jogo clássico de Golfe. Quando você escolhe como quer jogar, você deve escolher entre os 5 jogadores de golfe profissionais da PGA, incluindo Tiger Woods. Se acha que isso não é o bastante, você pode criar um jogador, mas não pode mudar nada além de seu nome e os tacos que ele carrega.

Os gráficos

Os gráficos do Tiger Woods PGA Tour 2000 não são muito bons. Os jogadores de golfe digitalizados parecem figuras de papel em frente ao cenário 3D. O movimento e as celebrações estão bem feitas, mas eles levam tempo para serem carregadas e depois de um tempo se tornam

irritantes. O framerate é terrível enquanto a bola está se movendo. O jogo também trás uma característica "read green", que quando você aperta o botão move o cenário em uma certa direção para que você possa ver a geografia do terreno. Este efeito é extremamente ruim, parece um terremoto no meio do jogo de golfe.

O som

Diferente do jogo do ano passado, não há muitos sons em Tiger Woods PGA Tour 2000. Se foram todos os sons horríveis de guitarra e música Rock, foram trocadas pelo silêncio, ainda bem. Se você der uma boa tacada, os telespectadores irão aplaudir e murmurar aprovando, expressando a fascinação com a sua habilidade de colocar a bola perto do buraco. Ocasionalmente, o seu jogador de golfe irá dizer algumas frases ridículas como, "Sente-se, sente!" ou "Eu estive aqui antes!". Mas será que a EA só gravou a voz de Woods? Parece que todos os jogadores têm a mesma voz, como no jogo do ano passado.

O controle é bem usado

Onde Tiger Woods faz uma pequena inovação é na criatividade do jogo em usar o controle analógico. Agora, ao invés de apertar o botão na hora certa, com aquela barra de força no canto da tela, que foi usada em todo jogo de Golfe desde o inicio dos tempos, você pode escolher por usar um método novo. Coloque o direcional analógico para baixo e controle a força de sua tacada, depois coloque para frente, para a esquerda ou para a direita para controlar o seu movimento. Este novo método é muito mais fácil de controlar sua tacada, superando o modo antigo. E para os jogadores que preferirem ou não tiverem o controle analógico, podem escolher pelo bom e velho modo antigo, igual ao jogo do ano passado.

Este jogo trás uma característica para aqueles que não souberem escolher seu taco, na verdade, uma seleção automática de tacos, ou seja, o computador escolherá para você.

Finalizando

Mesmo com tudo isso Tiger Woods PGA Tour 2000 é bem melhor do que o Tiger Woods PGA Tour 99. Mesmo que tenha havido apenas algumas mudanças e sofrido com gráficos e som de dar risadas. Uma jogabilidade na média e um controle inovador salvam este jogo de ser uma completa perda de tempo, mas mesmo assim, não espere que você irá ficar jogando este jogo por muitas horas. Os fãs de jogos de golfe estilo arcade devem manter a distância e mesmo aqueles que gostam de simuladores devem tomar cuidado com este.

BASS MASTERS 2000

UMA PESCARIA NAS FÉRIAS PARA RELAXAR

Jogos de pesca são como sexo sem parceiro, Você tem o desejo de pegar, mas não o coloca em seu barco. Bassmasters 2000 é um dos mais perfeitos que você irá encontrar para o N64, muito parecido com a realidade. Naturalmente Bassmasters 200 não pode oferecer a calma natural de sentir a sensação real de pescar, mas isso não faz com que a THQ pare de pensar em melhorar os seus simuladores, neste jogo você escolhe desde a vara, iscas até o barco que você dirige. Até os pulos dos peixes são verdadeiros, como no lago de Ozarks e Bug Island. Bassmaster também vem com um modo de criar o seu pescador (com um modelo feminino também), aonde você pode configurar o pobre coitado que irá desperdiçar uma tarde inteira a pesca.

Peixe brigador

Como no esporte, você deve usar muita estratégia na batalha home contra a natureza. Os lagos estão cheios de bons lugares no qual os peixes parecem se oferecer a você. Ache-os e você irá conquistar o seu caminho para a vitória. Mas em algumas vezes, "o maioral", precisa de um pouco de exploração e estratégia da sua parte. Você deve aprender qual isca é apropriada para qual peixe e deve saber a onde usá-las ou depois você ficará contando histórias de como você deixou escapar um grandão.

Vantagem da vida moderna

É claro que você tem uma grande vantagem em pescar pela tela do que na vida real. Uma camera permite que você olhe em baixo da água para saber o que está acontecendo, dando mais uma dica de aonde jogar a isca. Enquanto que com os pescadores da vida real devem esperar para puxar a vara, você poderá ver o peixe dar a sua última mordida. Naturalmente o Rumble Pak entra em ação e você não escapa da sensação de se sentir um profissional. Bassmasters 2000 é apresentado como um show de TV: você sabe, daqueles que você não consegue imaginar ninguém assistindo.

Os gráficos e som

Os gráficos irão te jogar na água, mas pelo menos conseguem convencer. O som é tão excitante quanto ficar parado em um lago, mas seria melhor uma musiquinha baixa no fundo do que estes technos horríveis que o N64 tem.

Finalizando

Se você não é fã do esporte ou de jogos baseados no esporte, bassmaster não fará você mudar de idéia. Mas se você aprecia belos ângulos a THQ irá satisfazer as suas necessidades. Se nós pudessems fazer uma escala para todos os jogos de pesca o Sega Bass Fishing seria o Leviatan e o Bassmasters 2000 seria um tubarão.

MONOPOLY 64

DO TABULEIRO DIRETO PARA A TELINHA

O Monopoly da Hasbro Interactive é o melhor jogo para crianças que querem aprender a segurar o seu dinheiro. O jogo mais conhecido de tabuleiro fica poligonal neste último lançamento, e enquanto os visuais estão no dinheiro, o charme do jogo se perdeu nesta adaptação.

A conversão

O jogo inteiro foi bem adaptado para o N64 e é realmente divertido olhar para o Sr. Monopoly, mas conhecido como o Sr. bigode, que aparece cada vez que você pega uma carta para seguir em frente no tabuleiro, ele irá dizer se você ficou em 2º lugar no teste de beleza (10 dólares) ou dizer para você não parar no quadrado (do tabuleiro) "GO!", salvando assim 200 dólares e não indo para a cadeia. Os personagens do título ficaram muito legais, mesmo quando perdem o seu sorriso quando vão pagar as taxas para o homen (você está acostumado com esta cara de aborrecido, não está?) de tão bonitinhas que as animações parecem, você irá preferir desligá-las para economizar tempo.

NINTENDO 64	
MONOPOLY 64	
HASBRO INTERACTIVE - 96 MEGA	
TABULEIRO - 1 A 4 JOGADORES	
GRÁFICO	2.0
INOVAÇÃO	3.2
SOM	2.7
DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.5
NOTA	3.0

PRÓS
Uma boa diversão

CONTRAS
Gráficos meio bobos

Pura questão de ser

Monopólio é assim, a não ser que você desafie os seus amigos, já que jogar sozinho é um pé no saco. Mas você deve estar perguntando, será que não dá para jogar contra o computador? Sim dá, mas ainda sim não é muito legal, pois o carisma todo do jogo se foi. O ponto forte de um jogo de tabuleiros, é que você está em volta de uma mesa jogando e competindo com seus amigos. Quando você está soozinho, não há motivação para vencer. De que você irá tirar um barato depois, da Nintendo?

Não dá para sacanear ninguém

É claro que a grande perda de jogar monopólio na tela é que você não pode conversar. Não há dinheiro escondido em baixo do tabuleiro, não tem como pegar dinheiro do banco sem ninguém olhar, não dá para roubar o dinheiro de um amigo seu enquanto ele vai ao banheiro. E quem prefere ficar conversando na maior parte do tempo dos jogos de tabuleiro este jogo não é aconselhável.

Finalizando

Monopólio é melhor jogado no mundo real, é mais atraente do que ficar olhando o computador jogar e não poder tirar um sarro.

TALES OF THE SUNRISE HEROES

A SUNRISE LANÇA SEU GAME TAMBÉM

Você sabe como é tão difícil quando o nome do personagem principal do jogo está em Kanji, é o indecifrável (para o seu japonês intermediário) alfabeto japonês baseado nos chineses, mas tudo bem, vamos lá.

Direto dos animes

Sunrise Heroes conta as aventuras de personagens populares da Sunrise (o estúdio de Anime responsável pela série sem fim Gundam, entre outros) que caem em um universo improvável com muitos Animes. Você não verá apenas personagens do Gundam original (do ano de 1979 à 1982) e Gundam W (do ano de 1995 à 1996) no mesmo jogo, você verá personagens de outras séries populares da Sunrise nesta trama bizarra no estilo do bom e velho RPG.

O começo

Sunrise Heroes acontece no mundo de Cloudia, uma ilha voadora nos céus sem fim. Os personagens vem de uma variedade de séries de Anime, então o jogo é dividido em ilhas, sendo assim, cada série fica em uma ilha. O jogo começa com os personagens do G-Breaker, que você provavelmente nunca ouviu falar. Graças a Deus depois de uns 40 minutos de jogo, você entra na Ilha Gundam, e Gundam é a estrela verdadeira dos estúdios Sunrise. Infelizmente só contém personagens do Gundam W, e nada das outras dez ou mais séries.

Texto e mais texto

A maior parte do tempo você vai ficar apertando o botão e vendo os textos passarem. O jogo tem uma imensa quantidade de texto. Então você deve navegar pelos menus e uma porrada de listas, que também estão em

japonês. O sistema de batalha é espetacular, uma mistura de RPG com jogos de estratégia, que talvez foi tirado de jogos licenciados da Mecha Games, basicamente consiste em lançar robôs, mandá-los atacar, comandá-los de volta para a nave para recarregar, e mandá-los para o ataque novamente, turno após turno. Se você passar pela linha do inimigo você pode usar a nave dele até acabar a energia. Parece legal. As batalhas são uma estranha mistura de pequenos Mechs na tela com cenas de FMV nos ataques. Não dá para ter certeza com o que os produtores queriam com isso, talvez um tipo de pseuo-RPG, trabalhando com uma metodologia de estratégia, sem tirar a impressão de luta mano-a-mano que as séries ofereciam. Há uma opção de dois jogadores, mas boa sorte em achar um amigo que também tenha este jogo e que esteja disposto a jogar estas batalhas.

Os gráficos

Os gráficos são muito bons, logicamente se você for um fã das séries animadas. Nas seqüências das cidades, podemos ver cenários desenhados a mão, com lindos sprites de personagens das séries, tudo isso com uma caixa de diálogo cheia de Kanjis na parte debaixo da tela. No modo Navigation, há uma linda textura, mas nada que o Playstation não pudesse fazer. O anime esta em alta resolução, muito bom por sinal, mas com certeza eles não irão vencer ninguém na parte técnica. A música de Tales of the Sunrise Heroes é um pouco enjoativa, mas que pelo menos cumpre seu papel no game. A surpreendente cenas de CG e FMV são bem modeladas e atraentes, e os vários mechs do jogo são excelentes e bem detalhados.

Vale ou não vale a pena jogar Sunrise Heroes

Se você gostar ou não de Sunrise Heroes, realmente irá colocar na frente um sistema de batalha medíocre e toneladas e mais toneladas de diálogos ilegíveis para somente você poder ver o seu personagem favorito (e não tão favorito) dos animes colocados juntos em um mundo surreal. Mesmo que este jogo seja aparentemente apelativo para os fãns da Sunrise, não interessa a ninguém como um jogo. Se a Anime Village quiser promover Gundam e os outros títulos da Sunrise (mesmo que o mais popular nos EUA foi o Vision of Escaflowne, não incluso neste jogo), isso provavelmente poderia ser melhor. Mas é uma esperança vaga. Mesmo assim, você não está perdendo muito a não ser os animes em alta qualidade de imagem. Faça um favor a você mesmo, assista um anime em video.

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

A SUNRISE LANÇA SEU GAME TAMBÉM

Lançado primeiramente para o Nintendo 64, em setembro do ano passado, Bakuretsu Muteki Bangaioh está de volta, trazendo em grande parte o mesmo jogo viciante e excêntrico de antes. A Treasure implementou algumas coisas aqui e ali para esta versão do Dreamcast, trazendo uma versão melhorada para quem não pode curtir a versão original.

O que é o Bangaioh?

Para quem não sabe, Bakuretsu Muteki Bangaioh é o mais recente game na galeria de sobrenaturalidade da Treasure. Literalmente traduzido como "O Meteoricamente Explosivo e Invencível Bangaioh", o game é sobre a aventura de duas crianças em seu formidável mech, o Bangaioh. Juntos, Riki e sua irmãzinha, Mami, devem proteger o Manstar Vortex da má influência da SF Cosmo Gang. A SF Cosmo Gang tem contrabandeado space fruits para financiar sua campanha para pisar na galáxia. Providos do Bangaioh, Riki e Mami devem roubar fruit da SF Cosmo Gang para fundar seu próprio exército e destruir as hordas inimigas.

Bangaioh é extremamente clássico em design e implementação, emprestando elementos de games de tiro e plataforma. Você controla o recém redesenhado Bangaioh e não é limitado pela gravidade, graças à habilidade de voar do Bangaioh. Usando o direcional analógico ou o controle de quatro botões, você pode atirar em oito direções. O segundo esquema de controles é o melhor, pois não há necessidade para o analógico quando você só pode atirar em oito direções. Apertando o gatilho esquerdo, você alterna entre os pilotos Riki e Mami, habilitando seus respectivos homing missiles ou reflective lasers. Com o gatilho direito, você pode causar um enorme ataque de destruição. Ao contrário da versão do N64, porém, o ataque especial não é carregado; isto é determinado pelo perigo imediato do Bangaioh. Se vários inimigos estão ao redor e um número de balas está para colidir com o Bangaioh, espere uma rajada de 400 tiros irradiar do robô. Usando esses fundamentos, você batalha por um

DREAMCAST

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

ESP - GD

AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.9	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.7		

3.8

PRÓS
- Muitas fases variadas para explorar
- Jogabilidade inovadora e melhorada em relação à versão para o Nintendo 64

CONTRAS
- Embora os gráficos estejam melhores, estão abaixo dos padrões do Dreamcast

enorme sortimento de missões, cada uma terminando com um chefe. Após 20 ou mais missões, o game se torna muito difícil, mas cada vitória é mais e mais satisfatória.

Um bom controle

Assim como no armamento, vários dos melhores pontos da jogabilidade diferem da versão N64. Originalmente, você coletava fruit para encher seu estoque de ammo. Agora, ammo é concedida para destruição e point-granting fruit é ganho com chain combos. O reflective laser de Mami não tem nenhuma capacidade de homing, forçando você a confiar diretamente na geometria ao atacar. Finalmente, para cada 100 combos, você é premiado com energia adicional, ao invés da stat-altering shop oferecida na versão N64.

A jogabilidade

A jogabilidade de Bangaioh é clássica e ao mesmo tempo inovadora. A Treasure construiu fases extremamente versáteis, algumas com puzzle, algumas com aspectos de corrida e outros com explosão insana. Enquanto há muitas fases, cada uma delas é diferente o suficiente para impedir que se tornem monótonas. Cada fase possui centenas de projéteis e toneladas de inimigos. Adicionalmente, Bangaioh o recompensa por dominar os fundamentos; hits consecutivos e mais e mais fruit irá aparecer para aumentar sua pontuação. A maioria das fases da versão Dreamcast são praticamente as mesmas da versão N64, mas a lista de missão é intercalada com novas fases e novos membros da SF Cosmo Gang para você destruir.

Os gráficos

A maior diferença entre as versões do N64 e do Dreamcast de Bangaioh são estéticas. Os gráficos da versão N64 são surpreendentemente utilitários e pecavam em detalhes e variedade. No Dreamcast eles são mais atraentes e variados no estilo, mas o game ainda é baixo na curva de tecnologia. O Bangaioh é pequeno e a maioria dos inimigos é ainda menor. A razão óbvia para isso é poder comportar mais coisas na tela. A versão Dreamcast eleva o número de itens na tela, incluindo mais inimigos e projéteis. O limite para Bangaioh foi dobrado para 400 projéteis e há menos slowdown quando usado tais volumes de armamento que na versão N64. Os gráficos de Bangaioh estão perfeitos para o que foram designados, mas estão abaixo de outros títulos do Dreamcast. A versão Dreamcast de Bangaioh também melhorou em matéria de som. Muito da música original está aqui, mas foi completamente remixada. Adicionalmente, o game oferece mais algumas amostras de voz.

Finalizando

Para quem perdeu a limitada versão lançada para o N64, a versão para o Dreamcast de Bakuretsu Muteki Bangaioh está mais amplamente disponível e ligeiramente melhorada. Confira!

WETRIX PLUS

AGORA TAMBÉM PARA DREAMCAST

Tetris tem sido um dos jogos mais populares da história. Adicionando pessoas de todas as idades para esta jogabilidade. Bem, com o passar dos tempos este jogo ficou meio velho. Para compensar, novas versões deste jogo foram feitas. Dreamcast finalmente hospeda uma destas encarnações. Wetrix promete fazer do velho tetris um pouco mais interessante e enquanto pode não ser bonito, pode ser muito legal.

Wetrix pode ser melhor descrito como "tetris encontra o encanamento que passa a água". Há uma inundação chegando e a meta é não deixar com que a água inunde o local. Adicionando a isso, nos temos que usar as velhas peças conhecidas do tetris para construir lagos. Mesmo que você queira fazer paredes no jogo, chamadas de "upper" é tudo por sua conta. Você pode construir paredes pequenas ou fazer pequenos lagos com paredes grandes. De qualquer maneira, se você falhar, o que pode acontecer fácilmente, inundar tudo e ir tudo por água abaixo.

Como você pode vencer em Wetrix? Bem para os iniciantes, mesmo o modo Classic, este jogo irá colocar as suas habilidades em teste. É recomendado que você jogue no practice level primeiro, pois eles te dão uma idéia do que é preciso. Então realmente, estes objetos são para você poder construir o maior número de lagos para armazenar água, até que caiam bolas de fogo do céu e evapore o lago. Quando todos os lagos secam, você ganha. Parece simples, mas você deve tentar muitas vezes antes de conseguir. É realmente uma mudança interessante em um clássico antigo. As primeiras tentativas definitivamente irão resultar em falha. A maior parte do tempo você se encontra tentando manter a agua nos lagos, reiniciando de novo e de novo até que consiga. Uma combinação perfeita para qualquer jogo de puzzle, fácil de jogar, um desafio para conquistar!

Agora, uma coisa é certa neste jogo, Wetrix não tem gráficos muito bons, sério, os mascotes são bonitinhos e tudo mais, mas mesmo assim, as formas são simples e muito mais poderia ter sido feito com os efeitos especiais. As explosões das bombas que caem são bem simples. Seria muito mais interessante ter uma bomba que clareasse a tela inteira ou formasse um domo de fogo, como se fosse uma explosão nuclear. A água não tem nada que chame a atenção e

isso é muito mal e o resto do jogo não exige do Dreamcast o que ele poderia dar. Poderia ter ondas mais realistas, o jogo poderia parecer muito mais legal desta forma, e claro, visualmente.

O som

O som ainda fica abaixo da jogabilidade. O som das ondas quebrando são bons. A música é bem básica, típica de jogos puzzle, na verdade, uma coisa ruim. Enquanto que os outros efeitos como as bombas explodindo e o calor das bolas de fogo são bem fracos. Com o poderoso sistema de som que o Dreamcast tem , Wetrix poderia ter aproveitado bem mais. Talves uma boa sugestão para Wetrix 2...

A jogabilidade

Com os gráficos e som fora do caminho, nós sabemos que o que realmente faz um jogo estilo puzzle é a jogabilidade e o quanto ela é desafiadora. Tirando estes dois lados feios, Wetrix tem uma jogabilidade muito boa. Especialmente se você gosta desse tipo de jogo, e não tem como importar Puyo Puyo e está procurando por uma nova experiência no Dreamcast. O mecanismo do jogo faz com que Wetrix seja satisfatório.

Pense rápido!

Um dos pontos mais fortes é de como você fácilmente fica bom no jogo. Como no Tetris original. Wetrix, como o seu parente, tem um problema de tempo. Você não pode ficar pensando dez minutos para decidir como você vai construir o seu lago no mapa e em que escala quer construí-lo. O jogo te coloca contra o relógio e em algumas vezes, erros requerem consertos drásticos.

A única reclamação no jogo é a chuva que não pode ser controlada. Se já não era ruim o bastante com todas as bolhas saindo dos lagos, as bombas tirando a sua estabilidade, os produtores Zed Two, tinham que colocar uma chuva no meio do jogo, aumentando o desafio de uma maneira que deixa os novatos para trás. Enquanto que as bolhas de água podem ser jogadas no seu pequeno compartimento de água, as chuvas caem em lugares aleatórios, te deixando muito perto da derrota.

Finalizando

Wetrix chegou como uma grande surpresa para muitos. Para os campeões desse mundo afora, este jogo irá fazer uma boa adição para a sua biblioteca. O mesmo serve para os jogadores que procuram uma coisa simples e diferente. É claro que se você ficou a sua vida inteira fugindo deste gênero (nós sabemos que você fazia isso, apenas adimita!), Wetrix irá aparecer como mais um do estilo. Tirando o som e a aparência, o jogo tem um ótimo núcleo. Dê a Wetrix uma chance e você não irá se arrepender.

WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

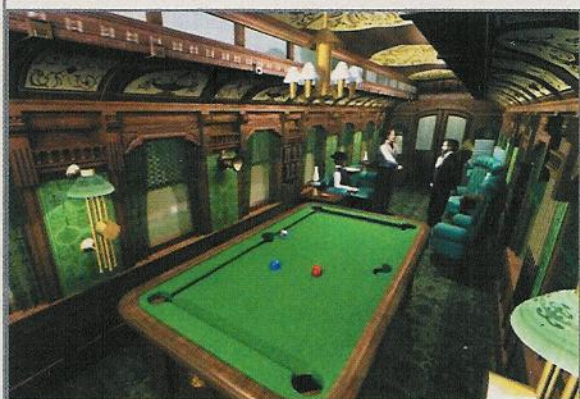
PUBLICADO: South Peak
JOGADORES: 1
GENERO: Aventura
LANÇADO: 05/01/00
WEB SITE: http://www.southpeak.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 266, 32MB RAM, 200 de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 400 de HD, CD-ROM 12x

Muito melhor que o filme

Não faz muito tempo que o filme Wild Wild West passou aqui no Brasil, e pelo que andaram falando, o filme foi um fracasso. É um pouco irônico que o jogo Wild Wild West : The Steel Assassin seja muito melhor que o filme. A ação é melhor, o jogo é muito mais envolvente, a trama é muito mais imaginária, mas Wild Wild West não é o jogo mais fantástico de aventura que você já jogou (ainda mais quando Gabriel Knight 3 está competindo, é difícil superar), é um grande jogo com muitas coisas boas para recomendar.

A história

O jogo toma lugar após o filme (ele se refere ao filme em algumas ocasiões, mas não frequentemente, ainda bem!). O presidente Grant estava interessado em saber sobre a sua popularidade e teve uma idéia louca de fazer uma performance no teatro reaberto Ford, e sentar-se no mesmo local que Abrahan Lincoln havia levado um tiro. Enquanto isso, ele começa a receber ameaças do"verdadeiro assassino de Lincoln"que promete que Grant irá morrer assim como Lincoln. Aí entram Jim West e Artemis Gordon, que ficam encar-

regados de pegar o assassino.

A jogabilidade

A jogabilidade é dividia entre Gordon e West. West é o especialista em armas, e faz também as partes de luta, mesmo assim há muitos problemas para resolver e coisas para fazer. O caminho de Gordon tem muito mais quebra-cabeças. O jogo é dividido, por ser em séries de episódios, caracterizando West e Gordom em caminhos diferentes de suas investigações. Você pode mudar de episódios como quiser. É uma característica muito boa, é de dar um pouco mais de variedade para o jogo.

Os gráficos

Gráficamente o jogo não é ruim, com figuras familiares 2D em cenários 3D. Alguns dos cenários são demais. Em particular um dos melhores é do Wanderer, o trem que West e Gordon usam. Os modelos 3D são bons, mas os movimentos não têm a fluides que os outros jogos de aventura têm. West não fica legal correndo em uma estrada segurando um rifle, talvés ele seja algum tipo de Automoton criado por Gordon.

O jogo trás algumas características de adventure básicas: pegar vários objetos estranhos para fazer tarefas bizarras. Estes problemas são bons na maior parte das vezes, mas em algumas pode ser obscuro, e pior pode ser um pouco trivial. No segundo episódio de West, você não irá acreditar como é difícil achar uma luz na taverna. Problemas como este fazem do jogo um pouco chato. E quando você consegue achar você não acredita. Você fica mais tempo resmungando porque há uma lâmpada no hall que você poderia usar, mas não dá, pois está reservada para um quebra cabeça no futuro.

Você também pode conversar com outros personagens e escolher as falas. Nem todas as falas são vitais, então as vezes algumas conversas se tornam inúteis. E a ação de voz e muito boa. Os dois atores que fizeram West e Gordon obviamente foram encorajados a imitar Will Smith e Kevin Kline, e pelo menos eles fizeram um bom trabalho. Outras performances estão muito boas também.

Como já dissemos, a história do jogo é melhor que a do

filme. Há bastante piadas durante a estória. Em fato o jogo tem um bom humor, um dos documentos que você terá que achar (top secret) estará escrito que Grant estava querendo arrumar uma guerra com outra nação para tirar a atenção das pessoas em seus problemas (você se lembra de alguém? Bill?). O game deixa você jogar com coisas muito interessantes também. Se tem uma coisa fraca são as cutscenes (filminhos) e quebra-cabeças nem sempre adicionam para a narrativa do jogo. Com um pouco mais de imaginação, ambos poderiam ser mais consequente com a trama do jogo.

Muita ação

O elemento de ação é integrado surpreendentemente bem. Quando você está com uma arma na mão, você aponta o cursor para o seu adversário, um círculo irá aparecer em volta dele. Se você conseguir acertá-lo, o círculo ficará vermelho. Se você segurar o círculo no alvo, West irá mirar e o círculo irá diminuir, aumentando o dano de acerto. Clique no botão direito e você atira. Você pega bandagens para poder se recuperar de um dano, e você também deve recarregar as armas. Se quiser pode abaixar a dificuldade de combate se quiser deixar o jogo mais fácil, e também há coisas engenhosas a fazer até em combates mais estranhos. Usualmente, sempre há algo para acionar ou puxar, que irá derrubar alguma coisa pesada em alguém para tirá-lo da luta rapidamente. Você deve estar alerta para estas coisas, e sempre experimentar.

A única reclamação são sobre os combates que é diferente de Star Trek: Hidden Evil (um jogo muito parecido em certos aspectos) é que você não pode se mover e atirar, mesmo que o seu oponente possa. Eles irão fechá-lo se você se mover. Fãs de jogos de aventura não ficarão 100% satisfeitos com este jogo, especialmente se for comparado com Omikron ou Gabriel Knight 3. Como Hidden Evil, o jogo não está interessado em inovar. Mas ele é bem melhor que o Hidden of Evil.

GABRIEL KNIGHT 3

PUBLICADO: Sierra
JOGADORES: 1
GENERO: Adventure
LANÇADO: 21/12/99
WEB SITE: www.sierra.com

GRÁFICO:	4.5
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.5
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, CD-ROM 8x

Gabriel Knight está de volta e melhor do que nunca

Gabriel Knight 3 provou muitas coisas. Ele prova que há muito mais para experimentar na área de estilo, tecnologia e jogabilidade do que em estratégia e ação. Ele prova que Jane Jansen é a melhor contadora de histórias. Não dá para pensar em mais ninguém que chegue perto. Ele prova que 3D é uma coisa essencial para a aventura, e não alguma coisa que você faz porque os outros estão fazendo.

Vamos a história

Desta vez, Gabriel Knight foi chamado por um príncipe para proteger o seu filho do que parece ser uma maldição de família. Durante a noite, dois homens misteriosos entram no domínio do príncipe e raptam a criança. Gabriel rapidamente se levanta e segue os raptores para Rennes-le-Châteu, o que parece ser o centro de velhas sociedades misteriosas, tesouros enterrados e conspirações. Gabriel logo descobre que há vários recém chegados na cidade, uma parte de um grupo de caçadores de tesouro, que estão atrás dos tesouros interrados na cidade. Ou será que alguém neste grupo tem um pensamento mais sinistro? Gabriel e seu parceiro Grace Nakamura devem descobrir.

Este é um pequeno resumo da história, realmente não chega a altura do jogo, mas não podiamos contar mais nada porque este é o tipo do game que você deve jogar e explorar. Primeiro aquela trama. Jensen juntou alguns assuntos do passado e o fez isso de novo aqui. É muito difícil de determinar o que é história atual, história antiga e as anotações de Jensen neste game. Mais uma vez, é muito difíl discutir antes que você jogue, mas é certo dizer que este jogo está muito mais profundo e imaginativo que nas versões anteriores. E o melhor de tudo isso, mistura com um clichê de horror (lobisomens) e dá a isso uma vida nova. Desta vez foi feito com muito mais horror, mais a história francesa (e geografia), políticas, e o velho mistério da vida real.

De muito bom gosto

Os personagens são muito bem desenhados, e os diálogos são muito bons. Os diálogos

são ajudados com uma boa performanse de um grupo de veteranos. Tim Curry novamente interpreta o papel de Gabriel e se ele teve algum problema para fazer isso, não parece. A sua caracterização com Gabriel está ainda mais consistente do que em Sins of Fathers.

Mosley está de volta e no mesmo ritual masculino clássico ele e Gabriel não conseguem conversar sem trocar um nehum insulto. Também foi uma boa caracterização de Rene Auberjonois (Odo do Deep Space Nine) e John de Lancie (ele também fez os vilões Malochio no Intersate'76 e Doctor of Death no Outlaws e é claro, Q no Star Trek: The Next Generation).

Os controles

A jogabilidade é fantástica. Você pode apontar ou clicar em Gabriel ou Grace em qualquer lugar da tela, mas uma maneira mais rápida e interessante de jogar é movendo a câmera, simplesmente usando o teclado, você pode mover a camera por todo o ambiente 3D que Gabriel Knight pode oferecer. Se Gabriel ou Grace tiverem que interagir com os Itens, eles irão andar até ele e fazer isso. Isso não dá apenas angulos ótimos para jogar como também dá uma jogabilidade original e muito mais simples.

Como o jogo é dividido

Mas você deve ficar ligado que o jogo é dividido em time blocks, geralmente dividido em duas horas cada. Durante este tempo, Gabriel e Grace devem completar as suas tarefas antes de irem para o próximo time blocks. No entanto, algumas oportunidades irão aparecer em um curto período de tempo. Por exemplo, Gabriel adoraria entrar nos quartos de hóspedes do hotel e ver o que eles estão escondendo lá, uma mulher que limpa os quartos certamente presenciará isso. Então Gabriel desce para ver se alguém se atrasou para o café ou crusar a cidade, até isso acontecer elá já terá limpado o quarto. Por causa disso, é impossível ficar preso com as tarefas essênciais do jogo, mas você deve achar outros meios de fazer as coisas. As pessoas neste jogo são tão perfeitas que te dão a impressão de serem pessoas de verdade em um mundo de ver-

dade.

Os time blocks fazem o jogo realmente dinâmico. Dependendo do que você fazer ou aonde estiver em certas horas, você poderá fazer um monte de coisas diferentes. O jogo acontece em um curso de três dias, o qual parece ser bastante tempo e você fica sem o que fazer, mas acredite, tem muito o que fazer neste tempo. Há também um monte de coisas não excenciais para ocupar o seu tempo. Uma viajem repentina para a sala de jantar pode resultar em uma conversa com alguém que clareie os seus pensamentos ou entender os motivos de um personagem em particular. Você também pode pegá-los em atividade suspeita se você manter os seus olhos (e ouvidos) bem abertos. Isso também sig-

nifica que você que não deve sempre pegar Itens e conversar com as pessoas ao mesmo tempo. Isso dá ao jogo uma característica muito boa, você pode jogá-lo mais de uma vez, um bom replay value.

Muita tecnologia sem precisar de um micro tão potente

Deve ter sido muito complexo para programar e fazer este jogo. Na maior parte eles fizeram um bom trabalho. Não apenas o jogo roda decentemente em um Pentium 200 MMX com uns 32 MB de RAM e uma simples placa aceleradora, com poucos slowdowns durante as cenas que contém um monte de animações.

O melhor de GK3 é conversar

O que mais Gabriel Knight faz para nós aqui da **Gamers** recomendar? A melhor parte dos jogos de aventura é conversar. GK3 é um dos jogos raros que te fazem sentir como se você fosse a pessoa que está tentando resolver o caso e não um jogador que está tentando terminar o jogo. Você também pode fazer os Itens virar pó para pegar impressões digitais (é particularmente uma atividade legal), entrar de surpresa no quarto de hotél e surpreendelos com roupas de baixo e etc.

O jogo também tem um monte de quebra-cabeças, os quais são dados para Grace resolver. A peça principal do jogo é a caça ao tesouro e Grace deve passar por inúmeros puzzles para chegar a onde os investigadores estão indo. Isso com certeza significa que há muitos quebra-cabeças espalhados por toda parte do jogo.

Pura adrenalina

Oh, o jogo é assustador? Pode ser, e tem a tendência de pular em você. Definitivamente há momentos que você teme pela sua segurança. Ocasionalmente, a explicação de alguns fatos em particular irão fazer descer arrepios pela sua espinha. E o jogo certamente tem surpresas sem fim para você. Não apenas assustadoras, mas inexperadas como personagens que você pensava que conhecia (o jogo sempre mostra relações pessoais com certos personagens) e ocasionalmente um diálogo tira esta idéia de sua cabeça.

Este é para quem gosta de uma aventura

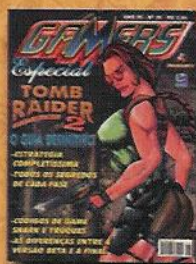
Jogadores de adventures, se vocês não têm este jogo, beije a sua nuca como pena cinco vezes e vá comprá-lo. Não é apenas uma boa história bem contada é um jogo inovador e com um design genial. É um clássico, um jogo que vai ficar no Hall da fama, facilmente o melhor adventure e o melhor jogo do ano.

Ponto de referência

Agora, e sobre as características da série? Algumas empresas pararam de fazer adventures, e realmente, GK3 é o último da série dos velhos clássicos da Sierra. Nós não iremos ver mais Leisure Suit Larry, Space Quest ou King's Quest a não ser que algo radical aconteça. Agora por favor diga como estes jogos foram tão bons para nós, e nenhuma quantidade de cópias de GK3 irão garantir uma sequência. Ou talvez os direitos destes jogos poderiam ser transferidos para outra empresa. Alguém poderia fazer para Jansen um Livro ou um romance.

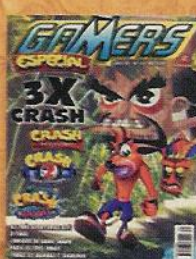
GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

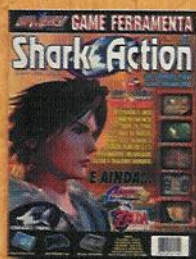
Cód.: GE 29
R$ 3,40

Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

Cód.: GE 34
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40 ( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40 ( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50 ( )

Cód.: GE 32 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 33 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 34 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50 ( )

Nome:____________________
Endereço:____________________
Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

TAVA DEMORANDO...

Não há muito a ser dito sobre SFEX2Plus, ele está bem parecido com a versão arcade, contendo os novos personagens e seus demais afins em termos de gráfico e som. Na parte sonora, vai tudo às mil maravilhas — perdendo um pouco em termos de arranjo em certos cenários — e com bastante detalhe sonoro. Os gráficos ganharam muito em relação ao game, de PlayStation (ao menos não tem mais cenas em CG... Ufa!), anterior com muito mais detalhes nas vestimentas e mesmo no corpo dos personagens, que estão mais arredondados. O único problema é quando a câmera aproxima o personagem da tela, fazendo com que ele perca quase todos os seus detalhes (como se tudo ficasse muito quadrado).

A jogabilidade está excelente, dando respostas ainda mais rápida e até um pouco mais exigente em termos de comando, "PRECISÃO" é a palavra que se encaixa. A movimentação continua a mesma, talvez até com alguma coisa mais. No conteúdo do game você conta também com as fases de bônus, que dão influência durante a batalha seguinte, e os desafiantes secretos. Falando em secretos, existem quatro destes que são: Garuda, Shadow Geist, Kairi e Hayate. Os demais personagens conhecidos do arcade e PS, também estão presentes. Entre novidades e inovações, o atrativo do game é, sem dúvida, as missões (aquelas onde você deve cumprir certos comandos, combos e tudo mais, de cada personagem). Mas deixando de lado os comentários que muitos já devem ter percebido durante as jogadas, confira a parte técnica do game, ao menos a primeira parte dela. Ah, ponto para a Arika que está mostrando um maior desempenho!

PLAYSTATION
プレイステーション

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
CAPCOM / ARIKA - CD
LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.8		

4.4

PRÓS
Uma grande revolução na jogabilidade, gráficos e movimentação. Tudo que o primeiro tinha e um pouco mais

CONTRAS
Os personagens, quando estão perto, ficam muito mal definidos. Demorou muito para chegar

SISTEMA DE JOGO

COMBOS

LEGENDA

SR	Soco Rápido
SM	Soco Médio
SF	Soco Forte
S	Qualquer Botão de Soco
SSS	Os Três Botões de Soco
CR	Chute Rápido
CM	Chute Médio
CF	Chute Forte
C	Qualquer Botão de Chute
CCC	Os Três Botões de Chute
(c)	Carregar o primeiro comando por 2 segundos

LISTAS DE GOLPES

Os personagens são listados alfabeticamente, e seus golpes constam nesta ordem: **Golpes Comuns** (arremessos e o Guard Break do personagem), **Golpes Especiais** (movimentos particulares e ataques de comando), **Super Combos** (os Super Combos, logicamente, e o Meteor Combo). Após os Super Combos, está uma lista de **Golpes Canceláveis**, que mostra quais os ataques normais que podem ser cancelados com outros golpes. Aqueles exibidos em letras maiúsculas (SR, CF, etc.) podem ser cancelados com Golpes Especiais ou Super Combos, enquanto os que aparecem em letras minúsculas (sm, cm, etc.) só podem ser cancelados em Super. Após a lista de Golpes Canceláveis, aparecem algumas **Notas**, detalhando alguns movimentos dos personagens sempre que necessário.

A série SFEX é realmente baseada em combos. Há uma série de coisas que você pode fazer neste game:

LINKS: Isso é o que acontece quando você faz dois ataques para realizar um combo sem cancelar um ataque com outro. Isso acontece mais frequentemente com golpes normais. Por exemplo, você pode fazer três SRs em pé com Ryu para um combo de 3 hits, ou dois CMs agachados com Chun-Li para um combo de 2 hits; assim você estará "Linkando" os ataques um após o outro, sem a necessidade de cancelar o movimento para emendar o segundo golpe. Os Links necessitam de uma boa noção de timing (precisão de tempo), já que, se você realizar outro ataque muito antes ou muito depois, ele não vai sair ou não vai emendar para realizar o combo. A maneira mais fácil de calcular o momento para fazer um Link é observar o "brilho do acerto" (o efeito especial causado quando um golpe atinge) quando seu ataque conectar, e então fazer o próximo ataque no momento em que o brilho desaparecer. Ao contrário dos outros games de SF, todos os personagens em EX têm uma porção de Links.

CANCELAMENTO NORMAL: É quando você cancela ou interrompe a animação de um ataque normal com um golpe especial. Por exemplo: você faz um CM agachado com Skullomania, então faz imediatamente ↓↘→+C para o Skullo Slider antes dele acabar o chute, então ele não fará a animação de recuperação de seu CM agachado e imediatamente irá fazer o Skullo Slider. Você também pode cancelar ataques normais em Super Combos ou Meteor Combos, mas note que você não pode cancelar em arremessos (assim como o G.O.D. de Darun ou o Screw Piledriver ou o Final Atomic Buster de Zangief): eles nem vão funcionar. Cada personagem tem pelo menos um ataque que não pode ser cancelado em um golpe especial, mas pode ser cancelado em um Super Combo ou Meteor Combo (assim como o SM em pé de Sharon, ou o CF agachado de Darun).

CANCELAMENTO EM SUPER: Provavelmente a maneira mais simples de cancelar, um cancelamento em Super é quando você cancela um golpe especial em um Super Combo, ou um Super Combo em um outro Super Combo. Ele funciona como um cancelamento normal: você simplesmente pára no meio de um golpe especial ou Super Combo e interrompe a sua animação para ir direto ao Super Combo. A única restrição aos cancelamentos em Super é que você não pode cancelar em um mesmo Super Combo duas vezes. Você não podé, por exemplo, interromper um Yoga Legend e cancelá-lo com outro Yoga Legend; mas você pode sempre fazer, com Doctrine dark, um KILL Trump, cancelar com DARK Shackle e então interrompê-lo com outro KILL Trump.

NÍVEIS DE SUPER COMBO & METEOR COMBOS

Ao contrário dos games da série SFA, todos os Super Combos gastam apenas 1 nível da barra para serem realizados. Para fazer um Super Combo de Nível 2 ou 3, você realiza repetidos Super Combos que pegam o oponente em seqüência – não é necessário cancelar. Por exemplo, você pode fazer o Senretsu Kyaku de Chun-Li, então cancelar com Super com o Hazan Tenshou Kyaku para um Super Combo de Nível 2, ou então simplesmente pegar um oponente no ar com dois Indra-Bashis de Darun também para um Super Combo de Nível 2. Para um Super Combo de Nível 3, você pode fazer algo como um Tiger Genocide de Sagat, então um Tiger Raid e o Tiger Genocide novamente, ou o Tiger Cannon. Tenha em mente que se um Super Combo é bloqueado, ele causa dano na defesa, mas se você cancelar com Super com outro Super Combo, ele pára de causar dano na defesa. A maioria dos Super Combos e Meteor Combos possui um momento de invencibilidade no começo, na maioria dos casos permitindo que seu personagem passe por ataques também.

BARRA DE SUPER COMBO E BÔNUS

No início de cada batalha, você começa com uma barra de Super Combo vazia. A barra pode ser preenchida de várias maneiras: fazendo um golpe especial (mesmo se ele não acertar), tendo golpes especiais bloqueados pelo oponente e acertado o oponente com qualquer tipo de ataque (exceto arremessos normais — o Screw Piledriver de Zangief iria adicionar a sua barra de Super Combo, mas seu Iron Claw ou o Stomach Block não). Você não ganha energia de Super Combo realizando Guard Breaks, Cancel Breaks, Excels ou Super Combos (apesar de que você ganha energia de Super Combo dos hits defendidos de um Super Combo). Você também ganha energia de Super Combo ao receber dano, apesar desta maneira lhe conceder a menor quantidade (a maior é fazendo um golpe especial que acerte). Note que alguns golpes especiais não lhe dão nenhuma adição na barra de Super Combo, assim como o Kuuchuu Fuyuu de Dhalsim ou o Skullo Dash de Skullomania. A energia que você ganha pode ser gasta realizando Super Combos, Meteor Combos, Excels, Guard Breaks ou Cancel Breaks.

Você pode receber energia extra de Super Combo como bônus fazendo certas coisas. Se você fizer o primeiro ataque em um round, você recebe um bônus de +25% (se ambos os personagens se acertarem, os dois ganham o bônus de First Attack). Se você fizer um Tech Hit, ambos os personagens ganham um bônus de +15%. Se você fizer um Reversal, você recebe um bônus de +10% na barra de Super Combo. Um Reversal é simplesmente quando você faz um ataque logo que você se recupera da animação de bloqueio, animação de atordoado ou enquanto está se levantando do chão. Por exemplo, se você é derrubado pelo Shouryuu Ken de Ken, ou se você bloqueá-lo, e então realizar um Somersault Kick logo que você se levantar/recuperar, você recebe um bônus, o ataque acertando ou não.

GUARD BREAKS

Guard Breaks são golpes que custam 1 nível da sua barra de Super Combo. Eles são realizados apertando os botões de S+C de mesma força (SR+CR, SM+CM ou SF+CF). A força dos botões usados (fraco, médio ou forte) não faz diferença. Apesar do Guard Break de cada personagem parecer diferente, eles têm a mesma função e características: Guard Breaks geralmente são ataques bem lentos e de curto alcance. Apesar deles serem fáceis de notar, se alguém é acertado por um Guard Break, ele receberá um dano mínimo e, o que é melhor, estará momentaneamente atordoado, permitindo que o atacante siga com o ataque que ele quiser. Se ele estiver no ar quando for acertado, irá voar para trás seguindo uma lenta trajetória de arco, dando a você tempo suficiente para atacá-lo da maneira que quiser. Contudo, se você acertar um personagem com um Guard Break enquanto ele ainda está atordoado, ele apenas será derrubado. Apesar de você não poder fazer um combo a partir de um Guard Break, você pode cancelá-lo em Super com algum Super Combo.

CANCEL BREAKS

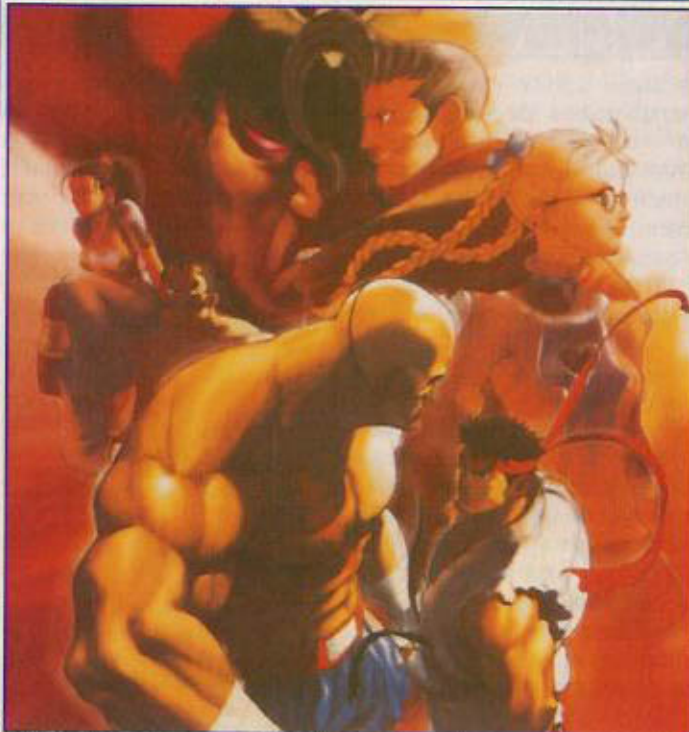
Uma nova adição para EX2, o Cancel Break é basicamente a habilidade de cancelar um golpe especial ou Super Combo em um Guard Break. Isso é feito da mesma maneira que se faz um Guard Break (S+C de mesma força), mas durante um golpe, custando ainda 1 nível na barra de Super Combo.

Entretanto, ele tem algumas diferenças de um Guard Break normal: por uma coisa, os brilhos são de cor laranja ao invés de azul, e você recebe uma mensagem indicando que você fez um Cancel Break ao realizar um. Mais importante, se o seu oponente estiver bloqueando seu golpe especial ou Super Combo, ele será atordoado pelo Cancel Break. Se ele estiver sendo acertado por isso, então o Cancel Break o derrubará. Logicamente, você ainda pode cancelar este movimento em um Super Combo. Apesar do Cancel Break ser lento, é possível emendar um dele a partir de um ataque não bloqueado. Obviamente, você não pode usar Cancel Breaks se o seu golpe especial ou Super Combo o tirar do chão (como o Tatsumaki Senpuu Kyaku ou o Shin Shouryuu Ken), ou se o Super Combo é de arremesso ou de seqüência de botões (como o Final Atomic Buster ou o Shin Skullo Dream).

EXCEL

Outro novo aspecto de EX2 são os combos de Excel, os quais são feitos pressionando-se dois botões de diferentes tipos e forças, como SM+CF ou SF+CR, não faz diferença os botões que você aperta (contanto que seja um de Soco e um de Chute de diferentes forças). O Excel custa 1 nível da barra de Super Combo para ser usado e dura cerca de 5 segundos (você pode perceber quanto tempo você tem restando pela cor do brilho de seu personagem durante o Excel; sendo que, quanto mais rápido ele brilha, menos tempo você tem até o final do Excel). Ele pode ser iniciado no chão (mesmo agachado) ou no ar, mas não pode ser feito durante a animação de golpe recebido ou bloqueado por seu personagem. Quando um Excel é ativado, seu personagem faz uma pose enquanto o chão muda em uma grade 3D e o cenário de fundo é coberto de estrelas cadentes. Seu nome também é substituído por um sinal de Excel, e qualquer movimento que você realiza é seguido por sombras. Mas para que serve um Excel? Ele lhe dá as seguintes habilidades:

– Todos os ataques normais e golpes especiais saem mais rápido.

– Qualquer ataque normal pode ser cancelado nele mesmo, ou em outros ataques normais, em ataques de comandos ou golpes especiais (isso inclui ataques normais que são apenas

canceláveis em Super, como o SF agachado de Nanase).

– Golpes especiais também podem ser cancelados neles mesmos.

– Golpes que precisam ser carregados [aqueles com a indicação (c) antes do primeiro comando] podem ser realizados sem a necessidade de carregar. O Excel continua mesmo se você for acertado.

– Apesar de você não poder usar Guard Breaks, Cancel Breaks ou Super Combos durante um Excel, você ainda pode realizá-los no momento antes do Excel acabar, ou fazer um ataque normal ou golpe especial no final do Excel e então cancelá-lo em um destes golpes (eles ainda custarão energia de Super Combo para serem usados, obviamente).

Isso significa que, se você está jogando com Guile, você pode chegar perto de seu inimigo, acertá-lo com CR em pé duas vezes, SF agachado duas vezes, cancelar este ataque normal em um Sonic Boom (o qual pode ser feito simplesmente apertando ←→+S, já que não é preciso carregar), fazer mais dois Sonic Booms, e agora que o Excel está para acabar, apertar ↙↘↙↗+C para fazer o Super Combo Double Somersault Kick, tudo isso gerando um combo de 12 hits. Ou então, com Shadow Geist, você pode pegar seu oponente no ar, iniciando um Excel e pulando com SR, CR, SM, CM, três Death Somers e então Death Sword Kick duas vezes, para um combo de 8 hits, tudo no ar.

Contudo, há algumas desvantagens em usar Excels também:

– Enquanto os ataques de comando (como o DEATH Spin Kick de Doctrine) podem ser cancelados a partir de um ataque normal, eles ainda saem em sua velocidade normal, e não podem ser cancelados em nada (a menos que aquele golpe possa ser normalmente cancelável em um golpe especial, como o Rock Crush de Blanka).

– Você não ganha energia para a barra de Super Combo de nenhum golpe especial ou dano que você causa ao seu oponente durante um Excel.

– Golpes especiais bloqueados não causam dano na defesa.

– O primeiro ataque que você faz (ou se você fizer um ataque depois de não acertar o seu oponente por alguns segundos) causa apenas 50% do dano normal, e todos os acertos seguintes (mesmo se eles não forem realizados em combo) causarão 12,5% do dano normal. Por exemplo: o Hadou Ken de Ryu normalmente causa 17 pontos de dano, mas isso cai para 8 se ele for o primeiro ataque de um Excel, e se ele fizer mais alguns, eles apenas causarão cerca de 2 pontos de dano por projétil.

– Você não pode usar Super Combos, Meteor Combos, Guard Breaks ou Cancel Breaks durante um Excel. Lembre-se de que, apesar de você não poder usar nenhum Super Combo, Meteor Combo, Guard Break ou Cancel Break durante um Excel, ainda é possível fazer um Super Combo bem no final de um Excel, ou então cancelar normalmente ou em Super o último acerto de um combo de Excel em um Super Combo. Além disso, já que você não precisa segurar em uma direção para carregar movimentos, você pode apertar ←→←→+S no final de um Excel para fazer um Ground Shave Rolling de Blanka, por exemplo. Mas, para isso, será necessário o gasto de energia da barra de Super Combo.

AREA

GOLPES COMUNS

Transmission: ← ou →+SM ou SF (de perto)
O.C.R.: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Hard Crash: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Upload: segure SSS, então solte
Download: segure ↓+SSS, então solte
Humming Rush: ↓↘→+S
Jackson Kick: ↓↘→+C
Pop Up Knee: →+CR durante o Jackson Kick
Partition Break: →+CM durante o Jackson Kick
Pulldown Heel: →+CF durante o Jackson Kick
Alternative Catch: →↘↓↙←+C
Front: ←+C após o Alternative Catch
Rear: →+C após o Alternative Catch
Terminator: ←↓↙+S
No!?: SR, SR, →, CR, SF
Head Crush: no ar, ↓+SF
Job Step: →+CM
Pulldown Leg: →+CF
Scanning Blow: →+SF

SUPER COMBOS

Great Cancer: ↓↘→↓↘→+S, segure S para atrasar (pode ser feito no ar)
Five Star Raid: ↓↘→↓↘→+C
Final Cancer: ↓↙←↓↙←+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– Quando você segura SSS durante o **Upload**, o punho mecânico será lançado diretamente para frente, e continuará sua trajetória até que ele acerte ou então até que você solte os botões, o que fará com que ele mude sua trajetória, voando para cima. O **Download** funciona de maneira parecida, mas o punho irá voar rente ao chão, e apenas subirá quando você soltar SSS.

– Normalmente, o **Alternative Catch** não causa dano e troca a posição entre você e seu oponente, a menos que você siga com o comando do **Front** ou **Back** (ambos causam dano, mas o Front deixa você do seu lado original, enquanto o Back troca sua posição com a do oponente).

– O **Terminator** pode refletir projéteis normais e de Super Combos de volta para o oponente; o botão usado determina o quão longe o projétil irá voltar. Contudo, ele não pode refletir projéteis que acertam mais de uma vez.

– O **Pulldown Heel** e o **Pulldown Leg** são ataques overhead (devem ser defendidos em cima pelo oponente).

– O **Job Step** e o **Scanning Blow** podem ser cancelados em um Super Combo.

– Você pode atrasar apenas a versão no chão do **Great Cancer**. Quanto mais você segurar o botão para atrasar o ataque, mais hits e dano ele vai causar, e Area irá cada vez mais para frente com o golpe.

– Depois de usar o **Final Cancer**, a arma de Area (o Cancer), irá explodir e não mais poderá ser usada durante toda a luta. Area também pode perder sua arma (mas apenas por poucos segundos), quando ela usa o **Upload** ou **Download**. Quando

está desarmada, Area não pode usar nenhum de seus golpes especiais exceto o O.C.R., Jackson Kick, Aternative Catch, Job Step, Pulldown Leg e o Five Star Raid (e isso significa que ela também não pode usar Guard Break). Além disso, todos os seus ataques com soco tornam-se Socos Rápidos (tanto em termo de dano quanto de linkabilidade).

BALROG

GOLPES COMUNS

Wire Smash: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Whirlwind Suplex: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Tureno Claw: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Rolling Crystal Flash: (c) ←→+S
Sky High Claw: (c) ↓, ↖ ou ↑ ou ↗+S
Advancing Wire: (c) ↓, ↖ ou ↑ ou ↗+C, controle com ← ou →
Flying Barcelona Attack: aperte S após o Advancing Wire
Izuna Drop: qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+S, de perto, após o Advancing Wire
Attaching Claw: →↓↘+S
Backslash: CCC

SUPER COMBOS

Ground Crystal Flash: (c) ←→←→+S
Scarlet Terror: (c) ←→←→+C
Sky High Illusion: (c) ↙↘↙, ↖ ou ↑ ou ↗+S
SP Advancing Wire: (c) ↙↘↙, ↖ ou ↑ ou ↗+C, controle com ← ou →
Rolling Barcelona Attack: aperte S após SP Advancing Wire
Rolling Izuna Drop: qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+S, de perto, após o SP Advancing Wire

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– Ao fazer qualquer golpe que termine em **↖ ou ↑ ou ↗**, a direção usada faz com que você voe para aquele lado da tela. Normalmente (quando você aperta ↑), Balrog sempre vai pular para a parede mais próxima.

– Balrog **perde sua garra** depois de receber cerca de 17 a 22 hits (independente do tipo de força, mas deve ser um ataque de hit único, e não combo ou ataque multi-hit; além disso, ele deve acertar da cintura para cima, assim, por exemplo, um SM agachado ou uma voadora com CR funcionaria, mas nenhum chute agachado iria contar). O mais impressionante é que os ataques normais com Soco de Balrog causam mais dano sem a sua garra, mas seu Rolling Crystal Flash e o Flying Barcelona Attack causam menos. Você pode conseguir a sua garra de volta fazendo qualquer Super Combo (até mesmo o Scarlet Terror ou o SP Advancing Wire), ou então realizando o Attaching Claw (apesar disso levar um momento, ao contrário dos Super Combos, onde ele recebe sua garra de volta no momento em que você vê a luz do golpe). Se você já tiver sua garra, você ainda pode fazer o Attaching Claw apenas por diversão, ou para acertar um oponente no ar.

– O **Backslash** de Balrog parece ter perdido a sua invencibilidade. Você ainda pode usá-lo para uma recuada rápida, mas não se preocupe em tentar passar através de projéteis ou ataques com ele.

– Quando você realiza o **Special Advancing Wire**, você perde 1 nível na barra de Super Combo quando Balrog se pendura na parede. Os outros 2 níveis são usados quando você aperta Soco para o **Rolling Barcelona Attack**, ou então se aproxima e arremessa para o **Rolling Izuna Drop**. Ou você pode não fazer nada e aterrissar no chão, economizando assim os 2 níveis restantes na barra.

– Para jogar com Balrog **sem máscara**, simplesmente selecione-o e então segure SR+CM+SF antes de começar a próxima luta. Você deve repetir este truque antes de cada estágio se quiser continuar jogando sem a máscara.

BLANKA

GOLPES COMUNS

Wild Fang: ← ou →+SF (de perto)
Raging Nail: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Electric Thunder: S repetidamente
Rolling Attack: (c) ←→+S
Backstep Rolling: (c) ←→+C, aperte S para cancelar
Kidou Shuusei: controle com ← ou → durante o Backstep Rolling
Vertical Rolling: (c) ↓↑+C
Surprise Back: ↖ ou ← ou ↙+CCC
Surprise Forward: aperte CCC
Rock Crush: →+SM
Amazon River Run: ↘+SF

SUPER COMBOS

Ground Shave Rolling: (c) ←→←→+S, segure S para atrasar
Jungle Beat: (c) ←→←→+C
Beast Hurricane: no ar, ↓↘→↓↘→+S
Super Electric Thunder: ↓↘→↓↘→+CCC

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm*, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Pulando: sr, sm, sf, cr, cm, cf
* Cancelável com Super em qualquer hit.

Notas

– Durante o **Wild Fang**, balance o direcional e aperte os botões para fazer Blanka morder mais rápido (e causar maior dano).

– Antes de Blanka sair do chão durante o **Backstep Rolling**, você pode apertar S para fazê-lo para o movimento. Além disso, durante o Backstep Rolling, você pode apertar ← ou → para fazer Blanka mover-se mais para trás ou para frente no ar.

– Você pode usar os movimentos **Surprise** para passar do outro lado de um oponente, mas Blanka não é invencível durante nenhuma das duas versões do movimento.

– O **Rock Crush** é cancelável em qualquer hit.

– Você pode usar o **Amazon River Run** para rolar por baixo da maioria dos projéteis. Ele também é cancelável com Super Combo emendando o **Super Electric Thunder**. No final de um **Excel**, também é possível cancelar com Super usando o **Ground Shave Rolling** ou o **Jungle Beat** (já que você não precisa carregar o primeiro comando, bastando fazer ←→←→+S ou C).

– Se você segurar S para atrasar o **Ground Shave Rolling**, Blanka irá girar no mesmo lugar. Se o inimigo tocá-lo, ou você soltar o S, ou se você apenas esperar por um momento, ele irá continuar o resto do ataque e girar para frente. Quanto mais você atrasar este golpe, mais hits e dano ele irá causar (e no poder máximo, irá eletrocutar o oponente).

– O **Jungle Beat** é um ataque imbloqueável.

CHUN-LI

GOLPES COMUNS

Koshuu Da: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Koshuu Raku: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Ryuusei Raku: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Sen'en Shuu: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Hyakuretsu Kyaku: C repetidamente
Kaiten-teki Kaku Kyakushuu: ↓↘→+C
Hien Shuu: ↓↙←+C
Gomen Ne!: SR, SR, →, CR, SF

Yousou Kyaku: no ar, ↓+CM (pode ser feito repetidamente)
Sou Shouda: →+SM

SUPER COMBOS

Hazan Tenshou Kyaku: ↓↙←↓↙←+C
Senretsu Kyaku: ↓↘→↓↘→+C
Kikou Shou: ↓↘→↓↘→+S
Kikou Shou: Goku: ↓↘→↓↘→+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– O **Gomen Ne!** é um movimento de provocação que causa um dano minúsculo.

– O **Sou Shouda** pode ser cancelado em Super.

– O **Kikou Shou** e o **Kikou Shou: Goku** ignoram projéteis normais e de Super Combo.

CRACKER JACK

GOLPES COMUNS

Power Hunter: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Power Lift Throw: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Double Arm Punch: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Dash Straight: (c) ←→+S
Dash Upper: (c) ←→+C
Feint Dash: ↓↙←+S
Batting Hero: ←↙↓↘→+S
Soccer Ball Kick: ←↙↓↘→+C
Final Punch: segure SSS ou CCC, então solte
Angry Fist: →+SM

SUPER COMBOS

Crazy Jack: (c) ←→←→+S, aperte C, então S
Raging Buffalo: (c) ←→←→+C
Home Run Hero: ↓↙←↓↙←+S
Grand Slam Crusher: ↓↙←↓↙←+C
Home Run King: ↓↘→↓↘→+CCC (pode seguir com S)

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, SF, CR, CM, cf

Notas

– O **Battling Hero** e o **Grand Slam Crusher** ignoram projéteis (comuns ou de Super Combo), mas não se forem projéteis multi-hit. Contudo, o **Soccer Ball Kick** pode ignorar projéteis multi-hit e de Super Combo.

– Quanto mais você carregar o **Final Punch**, mais dano ele vai causar:

TEMPO	NÍVEL	DANO (VS. RYU)
2 segundos	Nível 1	17 pontos
4 segundos	Nível 2	21 pontos
7 segundos	Nível 3	30 pontos
10 segundos	Nível 4	35 pontos
15 segundos	Nível 5	48 pontos
20 segundos	Nível 6	61 pontos
26 segundos	Nível 7	70 pontos
32 segundos	Nível 8	78 pontos
38 segundos	Nível 9	91 pontos
43 segundos	Final	100 pontos

O dano foi testado contra Ryu, já que ele recebe uma quantidade mediana de dano dos ataques. Lembre-se que cancelando um golpe com o Final Punch (digamos, fazendo um SF agachado e então soltando CCC) diminuirá o dano do Final Punch.

– O **Angry Fist** é um ataque overhead (deve ser defendido em cima pelo oponente).

– Durante o **Crazy Jack**, você pode apertar C para fazê-lo desferir Uppers, e então apertar S para fazê-lo voltar aos Straights. Ou então você pode misturar os dois repetidamente. Contudo, quando você troca para os Uppers, nem todos os hits tendem a conectar [apesar de que, se você trocar no último (quinto) hit, o Upper sempre irá conectar].

– Normalmente, quando você faz o **Home Run King**, Cracker Jack manda seu oponente para o espaço, onde ele bate em Marte e então retorna. Contudo, você pode fazer Jack balançar o taco manualmente apertando S. Assumindo que você não tenha errado, Jack irá bater em seu oponente, mas ele irá simplesmente voar pela tela, ao invés de ser mandado para o espaço, e você irá causar menos dano. Parece um pouco inútil.

– O **Raging Buffalo** é imbloqueável.

– O **pulo com SM** de Cracker Jack acerta duas vezes.

DARUN MISTER

GOLPES COMUNS

Backdrop: ← ou →+SM ou SF (de perto)
German Suplex: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Ganges DDT: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Ganges Chop: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Lariat: ↓↘→+S
Ganges DDT: →↓↘+C
Brahma Bomb: 360º+S (de perto)
Indra Bashi: 360º+C (de perto)
Darun Catch: ←↓↙+S
Daikaku: aperte SSS

SUPER COMBOS

Indra~Bashi: ↓↙←↓↙←+C
Chouzetsu Kishin Bomb: 720º+S (de perto)
G.O.D.: 720º+SSS (de perto)

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, cm, cf

Notas

– Darun **perdeu** seu Super Combo **Tasogare Lariat**.

– O **Lariat** pode ignorar projéteis normais e de Super Combo (e até alguns de Meteor Combos, como o DEATH Trap de Doctrine Dark), mesmo eles sendo comuns ou de multi-hit. Porém, isso não funciona contra alguns projéteis, como o Ground Tiger Shot de Sagat.

– O **Darun Catch** acerta apenas oponentes no ar.

– O **Daikaku** é sem dúvida o melhor golpe de Darun. Ele pode parar todos os tipos de ataque. Isso inclui Golpes Especiais, Super Combos e até Meteor Combos! Como se não fosse o bastante, ele ainda ignora projéteis normais, de Super Combo e de Meteor Combo, com o timing correto (até mesmo o projétil Tiger Storm de Sagat)! As poucas únicas coisas que ele não pode interromper são os ataques baixos ou com pulo, além de Guard Breaks.

– Você pode passar sob projéteis usando o **Indra~Bashi**. Este golpe manda um oponente para o ar, e você pode acertá-lo novamente enquanto ele cai.

– O **G.O.D.** é um arremesso múltiplo. Quando ele começa, você pode inserir 360º+S ou C até três vezes para continuar o golpe... após a terceira inserção o resto do arremesso é automático. Porém, seu oponente também pode tentar quebrar o arremesso e escapar apertando S ou C, e se você apertar o mesmo botão (por exemplo, você faz 360º+C e ele aperta C), então o golpe acaba prematuramente. Isso também acontece se você parar de inserir 360º+S ou C durante a parte "manual" do golpe, ou se você errar o timing do 360º+S ou C fazendo-o muito antes ou muito depois. Se você não fizer nada após o 360º+SSS inicial, seu oponente o acertará de volta (e causar dano, que pode matar você), mas um pouco mais tarde, durante o golpe, ele simples-

mente irá cambalear para trás. Quando o golpe começa sua parte automática (um sinal de ??? aparece), você não tem que se preocupar em apertar nada, mas o seu oponente ainda pode adivinhar o tipo de ataque (que é aleatoriamente escolhido pelo computador, já que aparece ??? na tela), e se ele fizer corretamente, o golpe acaba.

DHALSIM

GOLPES COMUNS

Yoga Smash: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Yoga Throw: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Yoga Shock: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Yoga Fire: ↓↘→+S
Yoga Flame: ↓↙←+S
Yoga Blast: ↓↙←+C
Yoga Catch: ↓↘→+C
Yoga Contact: segure C durante o Yoga Catch
Yoga Fake: ↓↘→+ segure CCC
Yoga Teleport (Zen Idou): →↓↘+SSS ou CCC
Yoga Teleport (Go Idou): ←↓↙+SSS ou CCC
Kuuchuu Fuyuu: →↗↑↖←+C (pode ser feito no ar)
Drill Zutsuki: no ar, ↓+SF
Drill Kick: no ar, ↓+C

SUPER COMBOS

Yoga Drill Kick: no ar, ↓↘→↓↘→+C
Kidou Shuusei: controle com ↑ ou ↓ durante o Yoga Drill Kick
Yoga Legend: ↓↙←↓↙←+C
Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, sm, sf, cr, cm, cf
(Segurando ← + botão): sr, sm, sf, cr, cm, cf
Agachado: sr, sm, sf, CR, CM, cf
(Segurando ↙ + botão): SR, SM, sf, CR, CM, CF

Notas

– Durante o **Yoga Smash**, balance o direcional e aperte os botões para fazerm Dhalsim bater mais rápido (e causar mais dano).

– Quando estiver em pé ou agachado, você pode segurar ← ou ↙ para transformar os ataques de Dhalsim em **golpes de curta distância** ao invés dos golpes longos.

– O **Yoga Catch** é um arremesso imbloqueável, mas a versão **Yoga Contact** não causa dano (apesar dele trazê-lo até o seu oponente).

– O **Yoga Fake** é simplesmente uma versão falsa do Yoga Catch, ameaçando o golpe.

– Quando você usa o **Yoga Teleport**, SSS faz você aparecer longe do oponente e ao fundo, enquanto CCC o faz aparecer perto do oponente e na parte da frente da tela. O comando usado também modifica o efeito: →↓↘ faz você aparecer atrás de seu oponente, enquanto ←↓↙ faz você aparecer longe dele, mas ainda de frente para ele. Ao fazer do lado esquerdo da tela, as posições de fundo e frente da tela são trocadas (então ←↓↙+CCC ainda faz você aparecer perto do oponente, mas a tela irá rotacionar a partir do fundo).

DOCTRINE DARK

GOLPES COMUNS

DEATH Moment: ← ou →+SM ou SF (de perto)
DARK Throw: ← ou →+CM ou CF (de perto)
SHUDDER Blade: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

KILL Wire: →↓↘+S
DARK Wire: ↓↘→+S
DARK Spark: espere um momento depois de acertar o DARK Wire
DARK Hold: ←+S depois de acertar o DARK Wire
EX-plosive: ↓↘→+C
KNIFE Nightmare: →+SM
DEATH Spin Kick: →+CM

SUPER COMBOS

KILL Trump: ↓↘→↓↘+S
DARK Shackle: ↓↘→↓↘+C
EX-Prominence: ↓↙←↓↙←+C
DEATH Trap: ↓↙←↓↙←+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– O **DARK Wire** ignora projéteis.

– Usar o **DARK Hold** após o DARK Wire faz Doctrine Dark puxar seu oponente para perto dele. Lembre-se de que se você tentar usar o DARK Wire novamente após usar o DARK Hold, ele vai acertar mas não vai prender. O mesmo vale para o **KILL Wire**, se você pegar o oponente no ar após o DARK Hold.

– O **KILL Wire**, quando acerta um oponente no ar, faz com que o inimigo gire lentamente no ar. Quanto mais forte for o botão usado, mais alto o inimigo é mandado para o ar (e mais tempo ele permanece fora do chão). Se você tentar fazer um KILL Wire em alguém que já está girando, ele simplesmente irá cair.

– Quando o **EX-plosive** é jogado no chão, ele irá explodir em alguns momentos (a duração é maior dependendo da força do botão usado). Ele também irá explodir se o oponente tocá-lo.

– O **KNIFE Nightmare** é um ataque overhead (o oponente deve denfendê-lo em cima).

– O **DEATH Spin Kick** pode ser cancelado em Super.

GARUDA

GOLPES COMUNS

Satsuga: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Shouki: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Shuuki: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Saiga: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Shuuga: ↓↘→+S
Gouga: ←↙↓↘→+C
Bu: →↓↘+SSS
Kizan: →↓↘+S
Raiga: →↓↘+C
Jazan: ←↓↙+C
Zanki: →+SF
Kyouja: →+CF
Maboroshi: (veja as notas)

SUPER COMBOS

Kienshou: ↓↘→↓↘→+S (aperte direcional e botões)
Kienbu: ↓↙←↓↙←+S (pode ser feito no ar)
Soukondan: ↓↙←↓↙←+C, segure C para atrasar
Kyoujin Senshuu: ↓↙←↓↙←+CCC (então use o Daikyo Rasen Shou)
Daikyo Rasen Shou: ↓↘→↓↘→+C (aperte direcional e botões)
Daikyo Senpuu Shou: no ar, ↓↙←↓↙←+S depois do Daikyo Rasen Shou

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, CM, SF, CR, CM, cf
Pulando: SR, SM, SF, CR, CM, CF

Notas

– Garua é invencível durante o **Bu**.

– O **Raiga** agora pode acertar um oponente no chão, apesar de ainda ser melhor como um golpe anti-aéreo.

– O **Zanki** pode atravessar projéteis.

– Durante o **Kienshou** e o **Daikyo Rasen Shou**, você pode apertar o direcional e os botões repetidamente para conseguir mais hits e mais dano.

– Se você realizar o **Kienbu** no chão, você pode se mover em qualquer direção: ← e → faz você se mover para frente e para trás, enquanto ↑ e ↓ faz você se mover para o fundo ou para a frente da tela.

– Quanto mais você atrasar o **Soukondan**, mais rápido as chamas giram (e também causam maior dano, e acertam mais vezes).

– O **Maboroshi** é um contra-ataque usado pela versão controlada pela CPU de Garuda (é o golpe onde ele desaparece e cai do céu fazendo um Zanki). Em SFEX+A, você podia fazer este golpe selecionando Garuda da CPU e apertando SSS ao receber um golpe, mas parece que a versão jogável de Garuda deste game não tem este movimento.

GUILE

GOLPES COMUNS

Judo Throw: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Dragon Suplex: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Flying Buster Drop: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Elbow Stamp: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Sonic Boom: (c) ←→+S
Somersault Kick: (c) ↓↑+C
Rolling Sobat: ← ou →+SM
Heavy Stab Kick: ← ou →+CF
Spinning Back Knuckle: →+SF

SUPER COMBOS

Double Somersault Kick: (c) ↙↘↙↗+C
Opening Gambit: (c) ←→←→+S
Sonic Boom Typhoon: (c) ←→←→+CCC

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, cm, cf*
* Cancelável com Super apenas no primeiro hit.

Notas

– O **Rolling Sobat** e o **Heavy Stab Kick** podem ser canceláveis com Super. Porém, o Rolling Sobat não é um ataque overhead.

– O **Spinning Back Knuckle** pode ser cancelado com Super, mas apenas no final de um Excel (já que você não precisa carregar o primeiro comando, basta apenas fazer o movimento ←→←→ ou ↙↘↙↗ e então apertar S, C ou CCC).

HAYATE

GOLPES COMUNS

Madomashi: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Kagura Tenpou: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Daigatana: S+C de mesme força

GOLPES ESPECIAIS

Kamaitachi: ↓↘→+S
Oborodzuki: ↓↘→+C, então →+C
Hisen Zan: →↓↘+S
Shiraha Tenjin: ←↓↙+S
Enraku Shishou: →+SF

SUPER COMBOS

Resshin Kamaitachi: ↓↘→↓↘→+S
Raizanshou: ↓↘→↓↘→+C (aperte direcional e botões)
Tsumuji Kagerou: Kyoku: no ar, ↓↙←↓↙←+S
Orochi Fuujin: ↓↙←↓↙←+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, sm, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, SF, CR, CM, cf
Pulando: SR, SM, SR, CR, CM, CF

Notas

– Você pode ignorar projéteis com o **Kamaitachi**.

– O **Shiraha Tenjin** tem uma função de autoguard; se Hayate é acertado por um ataque, ele não toma dano, e imediatamente faz a parte do "corte" de seu ataque. Um oponente pode também se acertado simplesmente por tocar na espada enquanto ele a segura para trás, apesar disso não acontecer com freqüência.

– O **Enraku Shishou** é um ataque overhead (o oponente deve defendê-lo em cima).

– Durante o **Raizanshou**, você pode apertar o direcional e os botões repetidamente para conseguir mais hits e dano.

– O **Orochi Fuujin** funciona como o Shiraha Tenjin, mas ao invés de Hayate simplesmente continuar com o ataque se ele for acertado, ele faz um combo de finalização de alto dano, e não apenas o simples corte do Shiraha Tenjin.

HOKUTO

GOLPES COMUNS

Kyaku: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Keishukou: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Bukyaku Zan: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Chuugeki Hou: ↓↘→+S
Shougeki Ha: →+S após o Chuugeki Hou
Shinkuu Geki: ↓↙←+S (ou ←+S após o Chuugeki Hou)
Shinkyaku Geki: ↓↙←+C (ou ←+C após o Chuugeki Hou)
Shin: ←+S ou C após o ↓↙←+S ou C
Ryuusui: 360º+S (de perto)
Gokyaku Kou: ←↓↙+S
Chuuhou: →+SF
Kaishuu: →+CF

SUPER COMBOS

Renbu: SR, SR, →, CR, SF
Kiren'eki: ↓↙←↓↙←+S, segure S para atrasar
Kyaku Hougi: ↓↙←↓↙←+C
Renshou Geki: ↓↘→↓↘→+S
Shirase Gatana: ↓↘→↓↘→+CCC

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, cm, cf

Notas

– O **Shin** é uma espécie de "finta" que deve ser feito antes de Hokuto começar a se mover para frente durante o Shinkuu Geki ou Shinkyaku Geki. Ele não pode ser feito a partir da versão ←+S ou C feita após o Chuugeki Hou.

– O **Ryuusui** não causa dano, mas ele troca as posições de Hokuto e seu oponente, permitindo que ela o ataque antes dele se recuperar.

– O **Gokyaku Kou** é um contra-ataque. Normalmente Hokuto não faz nada, mas se ela é acertada enquanto faz a pose, ela atacará o inimigo de volta e não receberá dano.

– O **Chuuhou** é um ataque overhead (o oponente deve defender em cima).

– O **Kaishuu** pode ser cancelado com Super.

– Quanto mais você atrasar o **Kiren'eki**, maior a bola se torna, e maior é o dano causado e o número de hits.

– Se você **derrotar um oponente com um Super Combo**, Hokuto fará uma pose com seus leques. Se você matar alguém com o Shirase Gatana, Hokuto fará a mesma pose, mas com leques gigantes (algumas vezes isso não funciona).

KAIRI

GOLPES COMUNS

Kutei Kaku: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Ura Jigoku Guruma: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Bukyaku: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Shinki Hatsudou: ↓↘→+S
Maryuu Rekkou: →↓↘+S
Makuu Shihai (Zenpou Idou): →↓↘+SSS ou CCC
Makuu Shihai (Kouhou Idou): ←↓↙+SSS ou CCC
Mouryou Kasen: ↓↙←+C (então faça ←+C 3 vezes)
Ryuujin Kyaku: no ar, ↓+CM ou CF
Ryuubu: →+CM

SUPER COMBOS

Shinki Hatsudou Kai: no ar, ↓↘→↓↘→+S
Garyuu Messhuu: no ar, ↓↘→↓↘→+C
Airou Kyoushu: ↓↙←↓↙←+S
Shouki Hatsudou: ↓↘→↓↘→+SSS
Kyouja Renbu: SR, SR, →, CR, SF

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, SF, CR, CM, CF
Pulando: SR, SM, SF, CR, CM, CF

Notas

– Durante o **Kutei Kaku**, balance o direcional e aperte os botões para fazer Kairi atacar mais rápido (e causar mais dano).

– O **Shinki Hatsudou** de Kairi agora é um projétil estacionário que aparece mais longe dele dependendo do botão usado. Seu **Shinki Hatsudou Kai** também é estacionário, mas sempre aparece no mesmo lugar, assim como o Kikou Shou de Chun-Li.

– Quando você usa o **Makuu Shihai**, a combinação de comandos e botões usada faz Kairi se mover de uma maneira particular:

Lado Esquerdo (olhando para direita)
→↓↘+SSS - move para perto do oponente, para o primeiro plano
→↓↘+CCC - move para perto do oponente, para o plano de fundo
←↓↙+SSS - move para bem longe, para o plano de fundo
←↓↙+CCC - move um pouco longe, para o primeiro plano

Lado Direito (olhando para esquerda)
→↓↘+SSS - move para perto do oponente, para o plano de fundo
→↓↘+CCC - move para perto do oponente, para o primeiro plano
←↓↙+SSS - move para bem longe, para o primeiro plano
←↓↙+CCC - move um pouco longe, para o plano de fundo

Não importa que tipo de movimento você faz, a versão SSS sempre leva cerca de duas vezes a versão CCC para terminar, já que você se move para mais longe no plano de fundo ou primeiro plano.

– Depois de acertar o oponente com o **Mouryou Kasen**, você pode segurar o direcional para qualquer direção traseira (↖ ou ← ou ↙) e apertar C para fazê-lo atacar mais três vezes. Ou você pode apertar em qualquer outra direção (↑ ou ↗ ou → ou ↘ ou ↓) e apertar C para fazê-lo realizar o chute final após qualquer acerto menos o último.

– A versão com CM do **Ryuujin Kyaku** faz Kairi aterrissar em frente ao seu oponente, enquanto a versão com CF o faz pular sobre a cabeça do oponente. Se você fizer a versão com CF do Mouryou Kasen, ou quando seu oponente está no canto, Kairi vai apenas pular para trás ao invés de avançar sobre o inimigo. Note que você pode fazer outro Ryuujin Kyaku (na verdade você pode fazer qualquer tipo de ataque aéreo ou golpe normal no ar) depois de saltar usando o Ryuujin Kyaku com CF.

– O **Ryuujin Kyaku e o Ryuubu com CM** podem ser cancelados em Super com Super Combos aéreos.

– Conforme Kairi ganha mais energia na sua barra de Super Combo, **suas mãos começam a emitir uma chama azul**; no Level 3, ele ficará com as mãos para o alto enquanto fica parado. Normalmente a chama está ali só para efeito, mas no Level 3, atacando seu oponente com qualquer movimento (socos, chutes, arremessos, projéteis, Super Combos, Guard Breaks, etc.) irá colocar o inimigo em chamas e causar maior dano. Como se isso não fosse o bastante, Kairi pode ignorar projéteis normais e de Super Combo apenas com suas mão (até mesmo projéteis multi-hit de Super Combos se você tiver um bom timing). Ele também pode ignorar projéteis com o **Maryuu Rekkou**. Obviamente, você pode diminuir as chamas e fazê-las desaparecer completamente usando os seus níveis de Super Combo, ou fazê-las reaparecer ou ficarem mais fortes ganhando mais energia de Super Combo.

– Kairi tem dois Meteor Combos: o **Kyouja Renbu** e o **Shouki Hatsudou**. Porém, o Shouki Hatsudou apenas pode ser usado uma vez por batalha, e quando é usado, Kairi perde a metade de sua própria energia. Para piorar ainda mais, depois de usar o Shouki Hatsudou, Kairi perde a habilidade de criar chamas azuis com suas mãos pelo resta da batalha, mesmo se você adquirir energia de Super Combo até chegar ao Level 3.

KEN

GOLPES COMUNS

Soi Nage: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Jigoku Guruma: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Jigoku Fuusha: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Inazuma Kakato Wari: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Hadou Ken: ↓↘→+S
Shoryuu Ken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Zenpou Tenshin: ↓↙←+S

SUPER COMBOS

Shouryuu Reppa: ↓↘→↓↘→+S
Shinryuu Ken: ↓↘→↓↘→+C (aperte direcional e botões)
Shippuujinrai Kyaku: ↓↙←↓↙←+C
Kuzuryuu Reppa: ↓↙←↓↙←+CCC (aperte direcional e botões)

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, SF, CR, CM, CF
Pulando: SR, SM, SF, CR, CM, CF

Notas

– Agora que Ken tem seu **Tatsumaki Senpuu Kyaku** no estilo antigo de volta, você pode não apenas fazê-lo no ar, como também mudar sua direção e altura fazendo os comandos ↓↙←↖+C ou ↓↙←↑+C ou ↓↙←↗+ C, o que o fará voar alto para trás, direto para cima ou alto e para frente, respectivamente.

– Ken pode usar o **Zenpou Tenshin** para rolar através de um inimigo, mas ele não é invencível enquanto está realizando este movimento (apesar dele estar baixo o bastante para passar sob a maioria dos ataques inimigos).

– Durante o **Shinryuu Ken** ou o **Kuzuryuu Reppa**, você pode apertar repetidamente os botões e o joystick para adicionar mais hits e causar mia dano. Apenas tome cuidado quando você apertar os botões durante o início de um Shinryuu Ken, já que você pode acabar fazendo um Cancel Break. Ao contrário de SFEX+A, agora Ken pode realmente cancelar em Super este golpe, no momento em que aterrissa.

– Se quiser interromper o **Shippuujinrai Kyaku**, você tem que fazê-lo antes do 4º chute usando o comando ↓↙←+C. Caso contrário, Ken finalizará o golpe não obstante os seus movimentos. Este golpe também vai parar prematuramente se ele for bloqueado.

NANASE

GOLPES COMUNS

Kyaku: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Keishukou: ← ou →+CM ou CF (de perto)

Suikazura: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Sanren Kon: ↓↘→+S (então faça →+S 2 vezes)
Tenshou Kon: →↓↘+S (ou ↑+S após o Sanren Kon)
Gekkyou Botan: ←↓↙+S, então segure S
Kasumi Oroshi: ↓↙←+C, então C, C
Ryuusui: 360º+S (de perto)
Raku Shichi Geki: no ar, ↓+CM
Tou Chuuhou: →+SM

SUPER COMBOS

Izayoi Rekkon: ↓↘→↓↘→+S
Yayoi Toukon Gi: ↓↙←↓↙←+S (pode ser feito no ar)
Kon no Kidou Shuusei: aperte qualquer direção durante o Yayoi Toukon Gi
Natsuki (Kon no Idou Teishi): aperte SSS durante o Yayoi Toukon Gi
Arake (Kon Rakka): aperte CCC durante o Yayoi Toukon Gi
Kon o Modosu: ↓↙←+S após o Arake
Machiyoi Tenkyuu Geki: SR, SR, →, CR, SF

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM*, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Pulando: SR, SM, SF, CR, CM, CF
* Cancelável em qualquer hit.

Notas

– Depois de acertar o **Sanren Kon**, você pode seguir com dois ataques com →+S, ou um ataque com ↑+S (o **Tenshou Kon**). Você pode até seguir com um →+S, e então o ↑+S, se quiser. Quanto mais forte o botão que você usa para o Sanren Kon ou o Tenshou Kon, maior torna-se o bastão.

– O **Gekkyou Botan** é um contra-ataque que pega ataques em pé. Normalmente Nanase não fará nada, a menos que ela seja atingida por um ataque, o qual ela irá contra-atacar. Se você segurar S, ela irá fazer um ataque alto ao invés de um baixo, o que lança o oponente para o ar.

– Quando você realiza o **Kasumi Orochi**, o CR faz Nanase atacar em sua frente, CM a faz atacar abaixo dela e o CF faz com que ela ataque atrás dela. Após o acerto inicial, você pode apertar C duas vezes (por exemplo, você pode fazer ↓↙←+CR, então apertar CM e então CF, para fazer Nanase atacar em sua frente, então abaixo e por último atrás dela para um combo de 3 hits).

– O **Ryuusui** não causa dano, mas ele troca as posições de Nanase e seu oponente, permitindo que ela o ataque antes dele se recuperar.

– O **Tou Chuuhou** é um ataque overhead (o oponente deve defender em cima). Ele também pode ser cancelado com Super, mas por alguma razão, apenas com o Super Combo Machiyoi Tenkyuu Geki.

– O **Raku Shichi Geki** pode ser cancelado com Super no Yayoi Toukon Gi.

– O **Yayoi Toukon Gi** é um Super Combo diferente; há uma porção de coisas que você pode fazer durante ele, no chão ou no ar:

> Depois que o bastão é arremessado, você pode direcioná-lo para cima ou para baixo (se ele tocar o chão, ele desaparece). Apertando ← diminui o seu vôo (e o alcance geral). Se você não fizer nada, ele voa diretamente para frente.

> Antes do bastão acertar, você pode apertar SSS para fazê-lo girar no mesmo lugar.

> Antes do bastão acertar, você pode apertar CCC para fazê-lo cair no chão. Ele vai ficar ali por um tempo, ou até você se mover e ele sumir da tela.

> A qualquer momento quando ele está no chão, você pode fazer ↓↙←+S para fazê-lo voar de volta para Nanase, e ele irá causar dano no oponente se acertá-lo enquanto estiver voltando para ela. Se o oponente estiver parado sobre o bastão quando você fizer ↓↙←+S, ele vai girar no chão e causar dano nele.

– Note que **enquanto o bastão está voando**, **você ainda pode fazer todos os outros golpes de Nanase** (excluindo o Yayoi Toukon Gi novamente); ela simplesmente irá criar outro bastão. Contudo, se você usou o CCC para fazê-lo cair no chão, então você não pode usar o Gekkyou Botan ou o Yayoi Toukon Gi; você fará o Kon o Modosu ao invés disso. Porém, usa das coisas boas sobre o Kon o Modosu é que ele pode cancelar Super Combos, o que significa que você pode deixar o bastão no chão, fazer o Izayoi Rekkon e realizar o →↘↓↙←+S, e Nanase irá parar seu Super Combo para chamar o bastão de volta.

– Durante o **Suikazura**, você pode segurar S+C para fazer o tamanho do bastão de Nanase crescer.

PULLUM PURNA

GOLPES COMUNS

Ordence Foot: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Neck Factor: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Dance Wind: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Arakul Ankle: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Prim Kick: →↓↘+C
Ten'el Kick: ↓↙←+C
Drill Purrus: ↓↘→+C
Drill Purrus (Kuuchuu): no ar, ↓↘→+C
Femina Wind: no ar, ↓↙←+S
Reverse Ankle: no ar, ←+CM
Arakul Wrist (Kuuchuu): no ar, ↓+SM
Arakul Wrist: →+SM

SUPER COMBOS

Reswal Kahna: ↓↘→↓↘→+C
Praec Larm: ↓↙←↓↙←+C
Kind Wind: no ar, ↓↘→↓↘→+S
Gradeus Pearl: ↓↘→↓↘→+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Pulando: SR, SM, SF, CR, CM, CF

Notas

– O **Femina Wind** é o velho pulo duplo de Pullum, mas com um comando diferente. Usando o SR ela irá pular para trás, com o SM ela pula para cima e com o SF ela irá para frente, apesar dela agora pular bem lentamente, ao contrário de SFEX+A.

– O **Reverse Ankle** acerta apenas se você pular sobre o seu oponente. Ele também pode ser cancelado em Super. Lembre-se de que você ainda tem que fazer o comando do Kind Wind na direção em que você estava originalmente virado. Por exemplo, se você está do lado direito da tela, e pula sobre a cabeça do seu oponente, fazendo o →+CM para o Reverse Ankle, deverá fazer ↓↘→↓↘→+S para o Kind Wind, e não ↓↙←↓↙←+S.

– O **Arakul Wrist no ar** pode ser cancelado em Super, mas deve ser feito no momento em que ele acerta (quando Pullum começa a mover-se para frente, já é tarde demais).

– A versão no chão do **Arakul Wrist** é um ataque overhead (o oponente precisa defender em cima).

– Pullum não pode mais fazer o **Praec Larm** no ar.

– Durante o **Gradeus Pearl**, você irá ouvir a música do estágio de Pullum de SFEX+A. Você pode repetir para ouvir diferentes partes da música também.

RYU

GOLPES COMUNS

Soi Nage: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Tomoe Nage: ← ou →+CM ou CF (de perto)

Sakotsu Wari: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Hadou Ken: ↓↘→+S
Shakunetsu Hadou Ken: ↓↙←+S
Shouryuu Ken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C (então faça ←+C 3 vezes)
Senpuu Kyaku: →+CM
Kyuubi Kudaki: →+SF

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadou Ken: ↓↘→↓↘→+S
Shinku Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Shin Shouryuu Ken: ↓↘→↓↘→+CCC

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, SF, CR, CM, CF

Notas

– Depois de acertar com o **Tatsumaki Senpuu Kyaku**, você pode segurar o direcional para qualquer direção traseira (↖ ou ← ou ↙) e apertar C para fazê-lo atacar mais três vezes. Ou você pode apertar em qualquer outra direção (↑ ou ↗ ou → ou ↘ ou ↓) e apertar C para fazê-lo realizar o chute final após qualquer acerto menos o último.

– O **Senpuu Kyaku** pode ser cancelado em Super.

– O **Kyuubi Kudaki** é cancelável em Super em qualquer hit. Você pode segui-lo com um CM agachado, assim como em SF3: 3rd Strike (você também pode fazer um CR agachado). O timing é muito preciso.

– Se o oponente de Ryu estiver no ar quando você fizer o **Shin Shouryuu Ken**, ele torna-se um golpe de 5-hit ao invés de apenas 3 hits (mas o dano é reduzido).

– O **SM no ar** de Ryu acerta duas vezes.

SAGAT

GOLPES COMUNS

Tiger Carry: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Tiger Rage: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Tiger Tool: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Tiger Shot: ↓↘→+S
Ground Tiger Shot: ↓↘→+C
Tiger Blow: →↓↘+S
Tiger Crush: →↓↘+C
Tiger Fake: ←↓↙+S

SUPER COMBOS

Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→+S
Ground Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→+C
Tiger Genocide: ↓↙←↓↙←+S
Tiger Raid: ↓↙←↓↙←+C
Tiger Storm: ↓↘→↓↘→+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, sm, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– O **Tiger Fake** é um Tiger Blow falso, no qual Sagat apenas "ameaça" dar o golpe. Você não pode cancelá-lo em Super ou fazer um Cancel Break a partir dele, apesar de você poder usá-lo em combo.

– O **Tiger Storm** pode ser melhorada, fazendo mais hits e dano. Para isso, você precisa apertar um botão de Soco quando Sagat faz os três hits iniciais deste ataque. Você saberá se fez no tempo correto pois haverá uma pequena explosão. Se você acertou os três golpes no tempo certo, o projétil do Tiger Storm ficará vermelho. Provavelmente, a maneira mais fácil para praticar o seu timing é olhar o pequeno display que aparece no canto inferior direito da tela, ao começar o Tiger Storm. Ele mostra uma pequena seta branca atravessando o display, indicando quanto tempo você tem antes de Sagat parar de atacar e iniciar o projétil.

– Você deve ter notado que a **cada acerto de Sagat no Tiger Storm**, uma seta vermelha aparece na parte de baixo do display. Quando você aperta Soco (você tem cinco chances para pegar o timing correto), uma pequena seta azul vai aparecer sobre o display. Se você conseguir fazer no tempo exato, de forma que você aperte Soco no momento em que Sagat acerta (para que as setas azul e vermelha se alinhem) você conseguirá uma seta dourada. Obviamente, se você fizer este golpe de uma distância muito grande, nenhuma seta vai aparecer, já que Sagat golpeia o ar, e apertar Soco no timing correto não causará nada. Entretanto, você ainda pode melhrar o Tiger Shot mesmo se ele for bloqueado. Se você tentar apertar Chute ao invés de Soco, você usará suas cinco chances, mas nenhuma seta vai aparecer (então você não pode melhorar o Tiger Storm com Chutes).

SHADOW GEIST

GOLPES COMUNS

Death Stand: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Death Space: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Death Kick: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Death Crusher: ↓↘→+S
Death Break: ↓↘→+C
Death Press: ←↓↙+C
Death Sword Kick: no ar, ↓↘→+C
Death Somer: no ar, ↓↙←+C
Death Shock: →↘↓↙←↖↑+S
Death Escape: ←←
Stepping Upper: →+SM
Death Heel: →+CM

SUPER COMBOS

Death Government: ↓↘→↓↘→+S
Super Death Crusher: ↓↘→↓↘→+C
Death Dream (Chijou): SR, SR, →, CR, SF
Death Dream (Kuuchuu): no ar, 720º+S (de perto)
Death Energy: ↓↙←↓↙←+C
Super Death Energy: ↓↙←↓↙←+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Pulando: SR, SM, SF, CR, CM, CF

Notas

– Você pode usar o **Death Crusher** para emendar todos os tipos de ataques, até mesmo Golpes Especiais e Super Combos.

– Você pode interromper o **Death Shock** apertando qualquer direção ou botão (isso significa que você pode fazer ataques também).

– O **Stepping Upper** pode ser cancelado em Super.

– O **Death Hell** é um ataque overhead (o oponente precisa defender em cima).

– Durante o **Death Energy**, o oponente de Shadow Geist será sugado em sua direção. Este golpe também pode ignorar projéteis normais e de Super Combo.

– O **Death Dream no ar** é um arremesso aéreo, assim como o Final Atomic Buster. Contudo, ele não tem animação de falha, e apenas pegará um oponente que também esteja no ar.

SHARON

GOLPES COMUNS

Bloody Mount: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Bloody Choke: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Flying Neck Drop: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑

ou ↗+SM ou SF (de perto)
Spinning Double Knuckle: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Gale Hammer Punch: ↓↘→+S (então faça →+S)
Half Moon Kick: ↓↙←+C (ou ←+C após o Gale Hammer Punch)
Prisoner Scissors: qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+C antes do Half Moon Kick acertar
Bermuda Symphony: →↓↘+C
Crimson Terror: 360º+S
Step Combo Punch: →+SM
Step Combo Kick: →+CM
Crash Punch: →+SF
Sliding Sweeper: ↘+CF

SUPER COMBOS

Load: ↓↘→↓↘→+S
Hellfire: ↓↘→↓↘→+S após o Load
Shuttle Combination: ↓↙←↓↙←+S
Sharon Special: ↓↘→↓↘→+C
Chuudan: ↓↙←+C durante o Sharon Special
Assault Rifle: ↓↘→↓↘→+SSS (efeito diferente de perto)

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, sm, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– Durante o **Bloody Mount** ou o **Bloody Choke**, balance o direcional e aperte os botões para fazer Sharon atacar mais rápido (e causar maior dano). Note que fazendo isso durante o Bloody Mount com SF faz Sharon atacar mais rápido, mas o dano permanece o mesmo.

– O **Prisoner Scissors** pode ser feito diretamente a partir do Half Moon Kick, ou então após o Gale Hammer Punch -> Half Moon Kick. O timing é bem específico; você deve fazê-lo exatamente antes que Sharon chute seu oponente.

– O **Bermuda Symphony** é um ataque imbloqueável. Quando usado, Sharon corre para frente, agarra seu oponente e chuta-o para o ar, onde ele ainda pode ser atingido.

– O **Crimson Terror** não causa dano, mas ele troca as posições de Sharon e seu oponente, permitindo que ela o ataque antes dele se recuperar.

– O **Crash Punch** é um ataque overhead (o oponente é obrigado a defender em cima).

– Depois de realizar o **Load**, você vai notar que uma bala aparece ao lado do nome de Sharon, e agora ela está segurando uma arma. Repetindo o comando do Load a qualquer hora faz Sharon realizar o Super Combo **Hellfire**, durante o qual ela atira uma bala de sua arma, e após isso ela terá que recarregar (com o Load) antes de atirar novamente com a arma. Note que você pode fazer um Super Cancel a partir do Hellfire, mas não durante o Load.

– Se você quiser interromper o **Sharon Special**, você deve fazer isso após o 1º hit. De outra forma, Sharon vai finalizar o golpe independente do que você fizer.

– Normalmente, seu oponente pode bloquear o **Assault Rifle**. Contudo, quando você o faz de perto (você não precisa estar encostado no inimigo, apenas a alguns passos já basta), você tem uma animação diferente, e apesar de causar a mesma quantidade de dano, o golpe torna-se um ataque imbloqueável e inevitável. Você tem este efeito mesmo se você cancelar um golpe em Super com o Assault Rifle (a partir de um Gale Hammer Punch, por exemplo).

SKULLOMANIA

GOLPES COMUNS

Skullo Stand: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Skullo Space: no ar, qualquer direção menos ↖ ou ↑ ou ↗+SM ou SF (de perto)
Skullo Punch: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Skullo Crusher: ↓↘→+S
Skullo Slider: ↓↘→+C
Skullo Head: →↓↘+S
Skullo Dive: aperte S durante o Skullo Head
Skullo T'katchev: ←↓↙+C
Tensuu Hyouji: segure SR+CM+SF após acertar o T'katchev
Skullo Shock: →↘↓↙←↖↑+S
Skullo Back Ten: ←←
Skullo Dash: →→ (aperte ← para parar)
Skullo Tackle: vá com o Skullo Dash para cima do oponente
Stepping Upper: →+SM
Dangerous Heel: →+CM

SUPER COMBOS

Super Skullo Crusher: ↓↘→↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Super Skullo Slider: ↓↘→↓↘→+C
Shin Skullo Dream: SR, SR, →, CR, SF
Skullo Ball: ↓↙←↓↙←+S
Skullo Energy: ↓↙←↓↙←+C
Super Skullo Energy: ↓↙←↓↙←+ CCC

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, cm, cf
Agachado: SR, SM, SF, CR, CM, cf

Notas

– Se você fizer o **Skullo Head** de longe, Skullomania pode acabar acertando seu oponente com o ombro ao invés da cabeça (observe onde o brilho do acerto aparece). Isso não é muito bom, pois ele sempre causa menos dano quando acerta com o ombro (um Skullo Head com SF que acerta com o ombro causa menos dano do que um Skullo Head com SR que acerta completamente!).

– O **Skullo T'katchev** é um ataque imbloqueável. Se ele acertar, você pode fazer o **Tensuu Hyouji** para ver o quanto seu golpe foi bom; uma nota será mostrada no canto inferior direito (10.00 parece ser a melhor nota). Isso parece ser apenas para diversão (afinal, o t'katchev é um movimento de ginástica, entendeu?), e não tem nenhum resultado específico que influencia no jogo. Lembre-se de que você deve fazer o Tensuu Hyouji imediatamente após você inserir o comando do T'katchev.

– Você pode interromper o **Skullo Shock** apertando em qualquer direção ou botão (isso significa que você pode fazer ataques também).

– Você pode fazer um Golpe Especial ou um Super Combo durante o **Skullo Dash**. Contudo, você pode também realizar um Golpe Especial simplesmente apertando uma direção + um botão (veja abaixo):

Durante o Skullo Dash	Resultado
Aperte ↗ ou → ou ↘+S	Skullo Crusher
Aperte ↗ ou → ou ↘+C	Skullo Slider
Aperte ↓+S	Skullo Shock
Aperte ↑+S	Skullo Head
Aperte ↑+C	Skullo T'katchev

Isto é útil para fazer golpes como o Skullo Shock ou o T'katchev, já que tentar fazê-los manualmente faria Skullo parar de correr antes do golpe sair. Lembre-se de que o botão usado determina a força do golpe, exatamente como se você fizesse manualmente.

– Você também pode cancelar o **Skullo Tackle** em um Super Combo, já que ele é um Golpe Especial.

– O **Stepping Upper** pode ser cancelado em Super.

– O **Dangerous Hell** é um ataque overhead (o oponente deve defender em cima).

– Quando o **Skullo Ball** é realizado, Skullomania irá jogar uma bola de luz no ar. O botão usado determina quanto tempo a bola permanece no ar antes de voltar para baixo (SF determina o

tempo maior). Você pode perceber quando ela está para acertar quando a bola em queda iluminar a cabeça de seu oponente. Não apenas a Skullo Ball pode invadir um pouco o local de seu oponente, como você também pode jogar duas Skullo Balls ao mesmo tempo.

VEGA

GOLPES COMUNS

Deadly Throw: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Death Suplex: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Psychic Crush: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Psycho Crusher: (c) ←→+S
Double Knee Press: (c) ←→+C
Head Press: (c) ↓↑+C, controle com ← ou →
Somersault Skull Diver: aperte S após o Head Press
Vega Warp (Zenpou Idou): →↓↘+SSS ou CCC
Vega Warp (Kouhou Idou): ←↓↙+SSS ou CCC

SUPER COMBOS

Psycho Cannon: (c) ←→←→+S, segure S para atrasar
Knee Press Nightmare: (c) ←→←→+C
Psycho Break Smasher: (c) ←→←→+SSS

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, sm, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, SF, CR, CM, cf

Notas

– Quando você usa o **Vega Warp**, SSS faz você aparecer longe do oponente e ao fundo, enquanto CCC o faz aparecer perto do oponente e na parte da frente da tela. O comando usado também modifica o efeito: →↓↘ faz você aparecer atrás de seu oponente, enquanto ←↓↙ faz você aparecer longe dele, mas ainda de frente para ele. Ao fazer do lado esquerdo da tela, as posições de fundo e frente da tela são trocadas (então ←↓↙+CCC ainda faz você aparecer perto do oponente, mas a tela irá rotacionar a partir do fundo).

– Quanto mais você atrasar o **Psycho Cannon**, maior torna-se a bola, e mais hits e dano ela causa.

– O **Psycho Break Smasher** pode atravessar qualquer tipo de projétil, até mesmo os enormes Psycho Cannons de Vega II. Vega tem também duas falas para este golpe; uma delas é em japonês, mas algumas vezes ele dirá sua frase de introdução de SFEX+A também.

VULCANO ROSSO

GOLPES COMUNS

Digestiveo: ← ou →+SM ou SF (de perto)
Respresso: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Volcanus: ↓↙←+S
Cannosa no Kutsujoku: veja abaixo...
  Tai Jump Kougeki: ↓↙←+CR (contra ataques aéreos)
  Taichuu/Joudan Kougeki: ↓↙←+CM (contra ataques altos)
  Tai Gedan Kougeki: ↓↙←+CF(contra ataques baixos)
Hibashiri: ↓↘→+C
Vesuvio no Ikari: ↓↘→+S
Chuugeki: →+S durante o Vesuvio no Ikari
Dragon Kick: →+C durante o Chuugeki
Io no Yoku: aperte SSS (← ou →+SSS)
Etna no Ikari: no ar, durante o Io no Yoku, aperte C

SUPER COMBOS

Tameiki no Hashi: ↓↘→↓↘→+S
Acchere Land: ↓↙←↓↙←+C
Pisa no Shatou: ↓↙←↓↙+S
Shikei: ↓↘→↓↘→+CCC (de perto)

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, SM, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– Já que você se recupera rapidamente após o **Volcanus**, e ele não derruba seu oponente, você pode fazer um combo em um inimigo acertado pelas versões com SM ou SF.

– O **Cannosa no Kutsujoku** é um contra-ataque. A versão que você usar vai pegar um ataque específico; por exemplo, a versão ↓↙←+CR vai parar um ataque com pulo, mas a versão ↓↙←+CF não.

– Você pode cancelar o **Vesuvio no Ikari** ou o **Chuugeki** com o Cannosa no Kutsujoku acertando ou não. A única utilidade nisso é quando seu oponente está pensando em acertá-lo durante a realização de um destes golpes.

– O **Hibashiri** é um movimento de corrida que você pode usar para passar pelo seu oponente. Ele não causa dano no inimigo, e você não pode fazer Super Cancel ou Cancel Break a partir dele.

– Normalmente, apertando SSS para fazer o **Io no Yoku** faz você pular direto para cima, mas se você segurar ← ou → antes de apertar SSS, Rosso vai pular na direção desejada. Durante o pulo, você não pode realizar nenhum tipo de ataque, exceto o **Etna no Ikari**, que é um ataque overhead (o oponente deve defender em cima).

– O **CM no ar** de Rosso acerta duas vezes.

ZANGIEF

GOLPES COMUNS

Iron Claw: ← ou →+SM ou SF (de perto)
German Suplex: ← ou →+CM ou CF (de perto)
Stomach Block: por trás, ← ou → +CM ou CF (de perto)
Dynamite Headbutt: S+C de mesma força

GOLPES ESPECIAIS

Double Lariat: aperte SSS, controle com ← ou →
Quick Double Lariat: aperte CCC, controle com ← ou →
Screw Piledriver: 360º+S (de perto)
Atomic Suplex: 360º+C (de perto)
Russian Suplex: 360º+C (de longe)
Bear Hug: aperte S antes do Russian Suplex acertar
Flying Body Attack: no ar, ↓+SF

SUPER COMBOS

Aerial Russian Slam: ↓↙←↓↙←+C
Super Stomping: ↓↘→↓↘→+C
Chuudan: ↓↙←+C durante o Super Stomping
Final Atomic Buster: 720º+S (de perto)
Cosmic Final Atomic Buster: 720º +SSS (de perto)

GOLPES CANCELÁVEIS

Em Pé: SR, sm, sf, CR, CM, cf
Agachado: SR, SM, sf, CR, CM, cf

Notas

– Você pode passar pela maioria dos projéteis usando o **Double Lariat**, e atravessar ataques baixos usando o **Quick Double Lariat**.

– Ao se mover durante o **Russian Suplex** (mas antes dele acertar), você pode cancelá-lo com o Screw Piledriver ou o Cosmic Final Atomic Buster. Ou então você pode apertar Soco para Zangief fazer o **Bear Hug**. Note que se você cancelar o Russian Suplex com um Screw Piledriver, ele sempre causará o dano de um Screw Piledriver normal com SM, não importa que botão você usou. Entretanto, o Cosmic Final Atomic Buster permanece o mesmo.

– Durante o **Bear Hug**, balance o direcional e aperte os botões para Zangief apertar seu oponente mais vezes (e causar dano maior).

– Se você quiser **interromper o Super Stomping**, você deve fazer isso antes do 5º chute. Do contrário, Zangief irá finalizar o golpe independente do que você fizer.

– O **Aerial Russian Slam** irá acertar apenas um oponente que esteja no ar.

Compre a revista e saiba como concorrer a um NOTEBOOK da Fujitsu

Adivinha onde você encontra a nova geração Pokémon?

Made in Japan

CONCORRA A UM NOTEBOOK NO VALOR DE R$ 6.600,00

COMO VIVEM AS FAMILIAS BRASILEIRAS DIVIDIDAS ENTRE BRASIL E JAPÃO

Os 70 anos da imigração japonesa na Amazônia

A história do soldado japonês que "lutou" 30 anos sem saber que a guerra havia acabado.

O criador, o fanatismo, os novos monstrinhos que ainda não chegaram ao Brasil e muito mais

FEBRE POKÉMON

Culinária: conheça o sashimi de peixe viv

Já nas bancas

A revista Made in Japan deste mês mostra todas as novidades do mundo Pokemón que ainda não chegaram no Brasil. Os novos monstrinhos, games, brinquedos, e todos os detalhes do terceiro filme da série.
Conheça também: o soldado que lutou 30 anos depois da guerra ter acabado, os 70 anos dos japoneses na Amazônia e as famílias divididas pela imigração.
E mais. Concorra a um incrível notebook no valor de R$ 6.600,00.

Para assinar ligue: (0xx11) 571.8316

IBCreative